デジタルイラストの

「構図・ポーズ」事典

キャラクターを引き立てる
絵作りの秘訣40

シカタシヨミ 著

SB Creative

NEXT CREATOR

デジタルイラストの
「構図・ポーズ」事典
キャラクターを引き立てる
絵作りの秘訣40
シカタシヨミ 著

本書に関するお問い合わせ

この度は小社書籍をご購入いただき誠にありがとうございます。小社では本書の内容に関するご質問を受け付けております。本書を読み進めていただきます中でご不明な箇所がございましたらお問い合わせください。なお、お問い合わせに関しましては以下のガイドラインを設けております。恐れ入りますが、ご質問の際は最初に下記ガイドラインをご確認ください。

ご質問の前に

小社Webサイトで「正誤表」をご確認ください。最新の正誤情報を下記のWebページに掲載しております。

本書サポートページ	http://isbn.sbcr.jp/89630/

上記ページの「正誤情報」のリンクをクリックしてください。なお、正誤情報がない場合、リンクをクリックすることはできません。

ご質問の際の注意点

・ご質問はメール、または郵便など、必ず文書にてお願いいたします。お電話では承っておりません。

・ご質問は本書の記述に関することのみとさせていただいております。従いまして、○○ページの○○行目というように記述箇所をはっきりお書き添えください。記述箇所が明記されていない場合、ご質問を承れないことがございます。

・小社出版物の著作権は著者に帰属いたします。従いまして、ご質問に関する回答も基本的に著者に確認の上回答いたしております。これに伴い返信は数日ないしそれ以上かかる場合がございます。あらかじめご了承ください。

ご質問送付先

ご質問については下記のいずれかの方法をご利用ください。

Webページより

上記のサポートページ内にある「この商品に関する問い合わせはこちら」をクリックすると、メールフォームが開きます。要綱に従ってご質問をご記入の上、送信ボタンを押してください。

郵送

郵送の場合は下記までお願いいたします。

〒106-0032
東京都港区六本木2-4-5
SBクリエイティブ　読者サポート係

はじめに

「絵の７割は構図で決まる」と言ってもよいでしょう。少し言いすぎに感じるかもしれませんが、構図はそれだけ大事なものです。もちろんポーズもです。

「ポーズは何となくわかるけれど、そもそも構図ってなに？」という方は多いと思います。私がイラストを教えている専門学校の生徒たちも、構図・ポーズはいつか学びたいけれど「曖昧でよくわからない、難しそうなもの」と考えている生徒が大半です。

構図は、迫力を出したい、動きを格好良く見せたい、可愛く見せたいなど、「思いや効果」を伝えたいときに、その目的のために「なにを」「どのように」「どのようなかたちで」配置して画面を組み立てるか、という方針を決める「みちしるべ」の役目を果たすものです。

ポーズは、アクション、必殺技、色っぽさ、喜怒哀楽の感情など、構図と同じように伝えたい「思いや効果」のために、キャラクターに「どのような姿勢を」「どのような表情を」「どのようなかたちで」取らせていけばいいか、という方向を決める「コンパス」の役割を果たします。

みちしるべやコンパスはなくても、「伝えたかった」目的地にカンでたどり着けることもあるかもしれません。ですが、目的地への案内板もなく、そもそも東西南北も分からず、真っ白な世界（これから描く紙や画面）に放り出された人が、偶然目的地にたどり着けるでしょうか？例えたどり着けたとしても、途方もない時間がかかっていることでしょう。そのために、できるだけ迷わず、苦労せずに、可能な限り楽しめるルートで冒険（作画）ができるように、「構図・ポーズ」の考え方をまとめました。

目的地までの効率のいい方角を示すことはできますが、出発点から目的地までワープをさせることはどんな解説書や先生でもできません。また、あなたの代わりにあなたの思い通りの作品を描くことも、誰にもできないのです。必ずそれぞれの「伝えたい思い」にあった道を、自分で選び自分の足で歩いて行く必要があります。そうして自分で歩いて、足（画力）や、方向感覚（センス）を鍛えていくことが、「絵が上手くなるということ」だと私は思います。

その手助けとなるように、キャラクター１人を描く場合だけでもアップショットといった顔だけの構図からワンショット（全身）までの間も、バストアップ（胸から上）、ニーショット（ももから上）などの細かい「みちしるべ」を用意しました。

ポーズも、動きがあるポーズ、重心がとれたポーズ、感情を伝えるためのポーズ、必殺技・魔法発動のポーズなど「ほかにはないあなただけのポーズ」にたどり着けるよう、コンパス、六分儀、GPS…のようなたくさんの道具を用意しました。いずれも、お好みのままに役立ててください。

すべてのことが一気にできるようにならなくてもいいのです。例えば、「今回は画面を三角形の構図にしてみるか」ぐらいの気持ちで、一つ一つ試していきましょう。最初は苦労していても、さまざまな構図・ポーズを試すうちに、自然と構図もポーズも沸いてくるようになります。そうして慣れてきたら、一つの構図・ポーズだけを使うのではなく組み合わせて、より「伝えたい」を込めた、見ごたえのある作品を作っていきましょう。

応用のイメージがわきやすいように、なるべくシンプルな作例を数多く掲載しました。OK 例・NG 例の比較などのほかに、私が 10 年の歳月で実際にお仕事で制作してきたイラスト作品を数多く盛り込んで、そこで使用している構図・ポーズの解説も入れています。

本書によって、今までなんとなく構図・ポーズを避けていた皆さんの心のハードルを下げ、「伝えたい」という内なる衝動を存分に込めた、素晴らしい作品制作のお手伝いができれば、心から嬉しく思います。

2017 年 3 月　シカタシヨミ

目次

Part1 構図

Part2 ポーズ

付録

本書の使い方

本書の構成

本書では、構図とポーズを使うときにどんな効果が得られるか、どんな風に考えたらいいのかという基本から、構図やポーズを組み合わせて使う応用までを、解説しています。

「Part1 構図」では三角形構図や円構図、対角線構図など、基本となる構図の解説。さらに、それらの基本の構図を組み合わせてワンショットやツーショット、グループショットなどを描くときのコツも解説しています。

「Part2 ポーズ」ではコントラポストやS字ポーズなどのポーズを考えるときの助けになる考え方から、実際にアクション、必殺技などに応用する方法まで解説しています。

構図とポーズは切っても切れない関係です。これは構図、これはポーズと決めずに自由な発想で組み合わせてみてください。

また、デジタルイラストならではの考え方や、手法を各所に散りばめてありますので、併せて活用してください。

ページの構成

Part1

構図

アオリ

アオリは、ローアングルから上を見上げたような構図です。「高さ」「迫力」「圧迫感」を表現できます。
イラストの中でも特に迫力を出したいときに使うと効果的です。
アオリを使うことで迫力のあるイメージがついてしまうので、キャラクターのデザイン画のような、シンプルにキャラクターだけを見せたい場合にはあまり使用されません。
キャラクター同士の対比をするのも得意な構図なので、ツーショット(p.106) にも活用することができます。

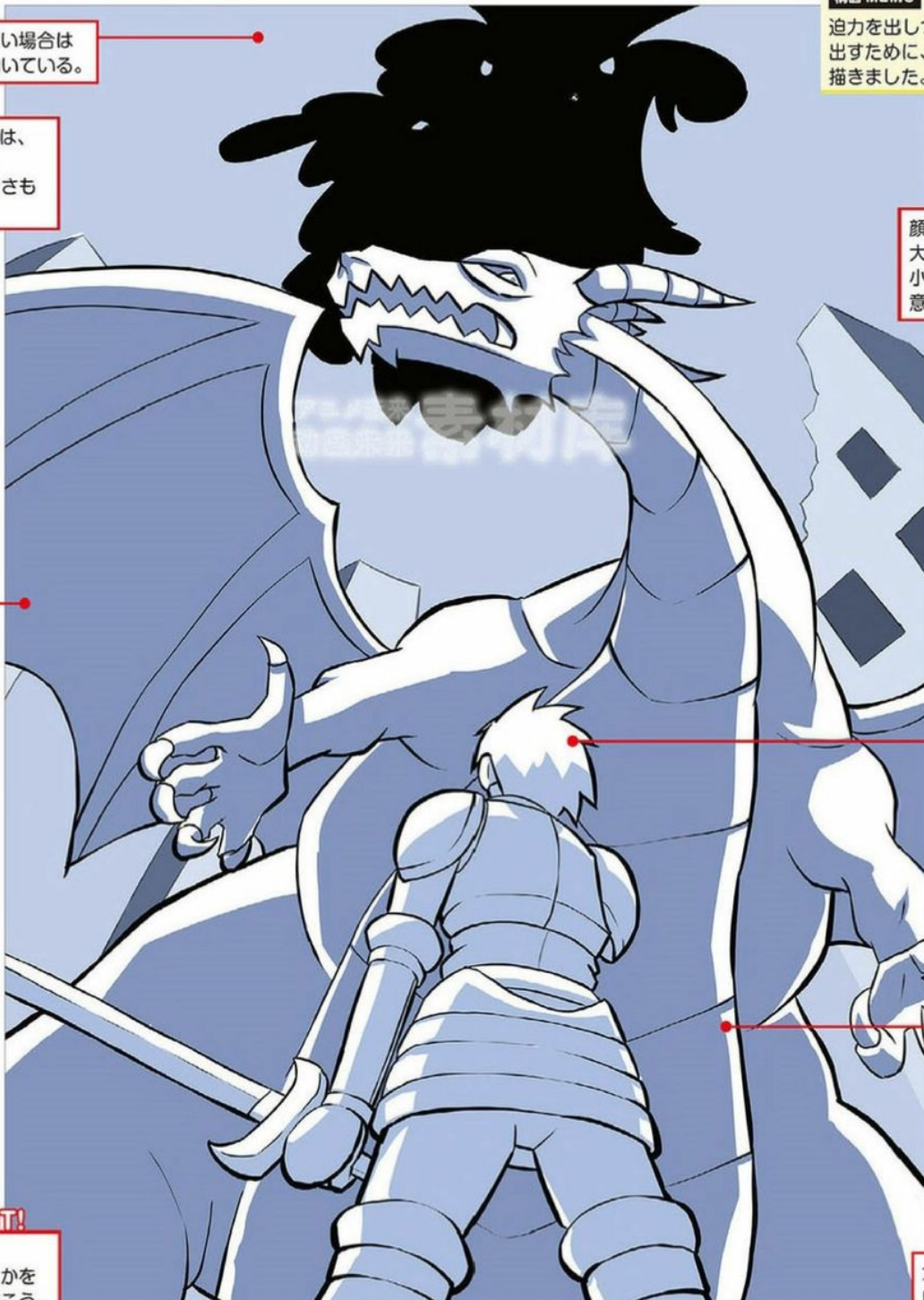
構図のポイント

構図 MEMO

迫力を出しつつ、遠近感を出すために、アオリを選んで描きました。

高さを表現したい場合は縦画面が特に向いている。

描きにくい場合は、箱描きが有効。筋肉の形や大きさも意識しよう。

顔のサイズが特に大事。想定より小さくすることを意識して描こう。

大きさの対比に向いている構図。

ONE POINT!

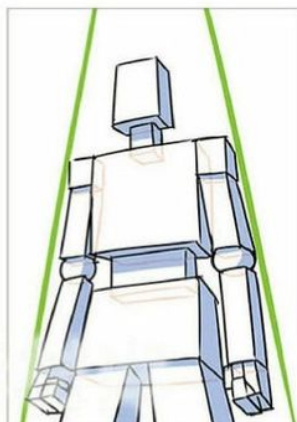
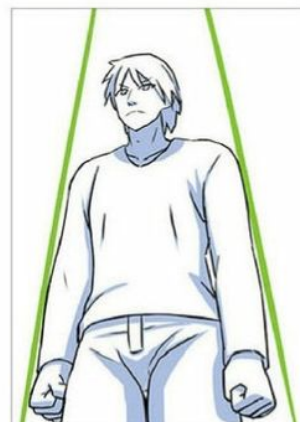
寄るか引くか、どの視点で描くかを強く意識して描こう。

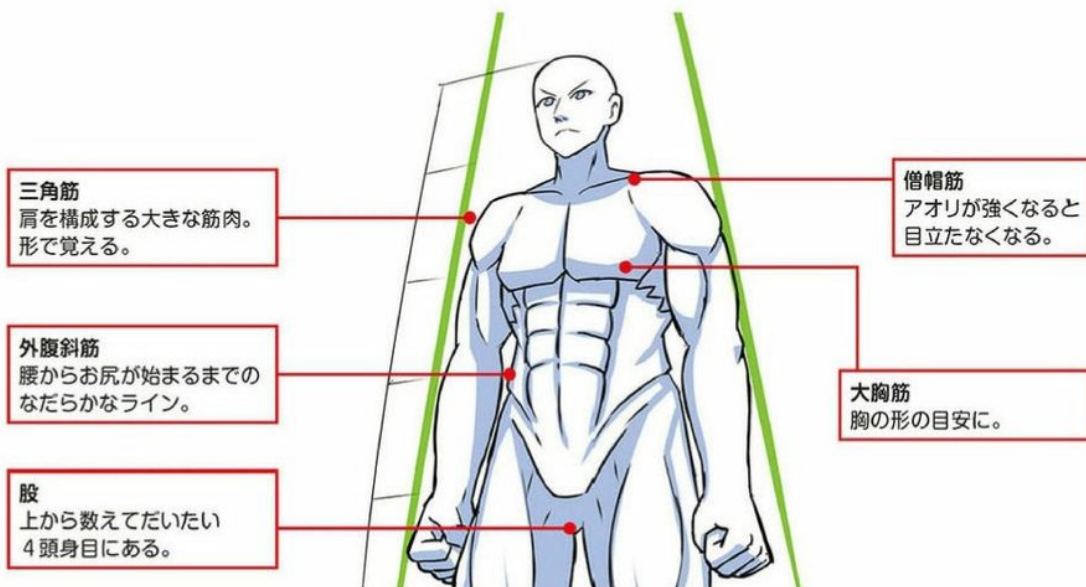
構図の基本

アオリの基本

モチーフを下から見上げた形で描く構図です。パースがかかっているので、基本的に上（画面上部）は小さく、下（画面下部）に行くに連れて大きく描写します。見ている側の手前（画面下）が大きくなるため、迫ってくるような感覚になり、「圧迫感」や「迫力」が表現されます。また、キャラクターが描かれている場合、見ている人の頭の位置(アイレベル)はキャラクターに見下されている位置になることも多く、この場合は「圧迫感」や「迫力」がさらに強調されます。
アオリは、高さを描写する構図なので、縦画面で描くとより効果的です。
また、消失点が上部にあるため、自然と後述の三角形構図（p.26）になることが多く、三角形構図を利用して安定感を出したい場合にもしばしば使われます。

立体と筋肉の把握が大事

初心者の方は、しばしばつまづくことが多い構図です。アオリはどうしてもパースがかかるため、立体に対する意識を強く持って描く必要があるからです。
アオリが描けない、描きにくい場合は、顔や体のパーツを立方体（箱）に見立ててアタリを取る「箱描き」という方法が有効です。
目安などなしに自由に描く方法に慣れている人も多いと思いますが、アオリやフカンなどがどうしても描きにくい人は、箱描きをぜひ試してみてください。

箱描きでアオリのアタリを取ったもの。ここまで厳密なアタリでなくて構いません。立方体を意識することが大切です。

箱描きのアタリを元に、キャラクターを作画しました。

また、アオリには筋肉に関する知識がとても重要です。
「大胸筋がだいたいこのくらいの大きさであって、その下に腹直筋が続いている」など、筋肉は立体を描く際のみちしるべの役割を果たします。ですので、筋肉に関する知識があれば途端に描きやすくなります。最初は目立つ筋肉だけでも構いませんので、覚えてから描くとよいでしょう。
ここでは特にアオリで重要な筋肉を説明します。

顔のサイズに特に気をつける

△の図は、アオリを意識していますが、よくよく見ると顔が大きすぎます。体の部分がアオリで描けている分、通常よりも顔が大きく見えてしまいます。ラフ段階では気づかなくても、着彩をすると途端に顔の大きさが目立ってきます。上級者やプロでも、アオリで描くと大変陥りやすいミスです。

アオリの顔は「これでは小さいかなと思ったよりもさらに１〜２回りくらい」小さく描くことがバランスを取るコツです。

どうしても顔が大きくなってしまう人は、デジタルならではの技法として、顔部分のみ拡大縮小をかけて調整してみましょう。

顔は一番大事なパーツなので、そのままにしていてはいけません。

顔の描写方法はp.13を参照してください。

一見アオリらしくはなっていますが、ウエストよりも遠い顔の方が大きくなってしまっています。

顔を小さくしたことでバランスが取れ、アオリの迫力が出ました。

説明を取るか、感情移入を取るか

アオリを描く場合は、視点（カメラ）の位置に気を配りましょう。モチーフへの引きと寄りを計算することが大切です。

アオリは、キャラクターのインパクトを強く描ける構図ですが、「背景をどこまで描写するか」に注意する必要があります。例えば、背景を見せたい場合、視点をキャラクターから引いて描きます❶。引いた分だけ画面の中でキャラクターの顔が小さくなり、必然的にキャラクターへの感情移入は下がります。

反対に、状況説明をおさえてでもキャラクターへの感情移入を強めたい場合は、視点を寄りにして描写します❷。

構図の活用方法

対比を描写する

アオリは、大きさの対比表現に特に向いています。
大きさの対比とは、大きいモチーフと小さいモチーフを同じ画面に置き、お互いのサイズの違いを分かりやすく描写することで、それぞれの個性を効果的に強調できる表現方法です。
例えば、少年と巨大ロボット、少女と筋骨隆々の戦士など、イメージやサイズが異なるモチーフは、対比を意識して描くとバランスをそこなわずにサイズ感を表現できます。
通常の構図で大きさの対比を試みた場合、大きいモチーフの方が画面を占める面積がどうしても大きくなるため、そちらに視線が行きがちです。ですがアオリを使って、手前に小さい方のモチーフを配置し、小さい方のモチーフの存在感をまず出しておくと、両方の個性をバランスよく表現できます。

作例

アオリで足まで映るようなダイナミックな動きは極めて難易度が高いのですが、非常に迫力が出ます。

フカン

フカンは、高いところから見下ろす構図です。「高さ」「状況の説明」「客観」を表現できます。場合によっては顔が大きく描かれるので「親近感」や「可愛らしさ」も表現できます。
アオリ(p.8) と同様にキャラクターのデザイン画にはあまり使用しません。キャラクターの状況を説明的に見せたいときなど、特別な意味があるときに使用すると効果的な構図です。アオリとフカンはセットで覚え、状況によって使い分けましょう。

構図のポイント

構図 MEMO
距離感を出しつつ、世界観を自然と描写するため、フカンを選んで描きました。

高さを表現したい場合は縦画面が向いている。

描きにくい場合は、箱描きが有効です。筋肉の形や大きさも意識しよう。

身体の圧縮に気をつける。背景とパースが合うよう思い切って圧縮しよう。

ONE POINT!
寄るか引くか、どの視点で描くかを強く意識して描こう。

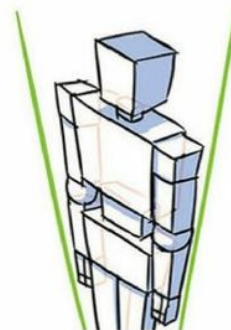
多人数を描く場合にも有効活用できる。

構図の基本

フカンの基本

上からモチーフを見下ろした形で描く構図です。パースがかかるので、上（画面上部）は大きく、下（画面下部）に行くに連れて小さく描写します。
見下ろしている形になるため、背景など周囲を描写しやすく、「状況の説明」を表現したいときに向いています。
見ている人の頭の位置（アイレベル）はキャラクターを見下ろしている位置になることも多いため、神や鳥の視点とも呼ばれます。極端なフカンは空を飛ぶ・高いところから見下ろすなどしなければ実現しない視点のため映画を見ているかのような、「客観性」が強く表現されます。
フカンは、高さを描写する構図なので、縦画面で描くとより効果的です。
消失点が下部にあるため、自然と後述の逆三角形構図（p.30）になることが多く、逆三角形構図を利用して不安定感を出したい場合にもしばしば使われます。

立体と筋肉を把握する

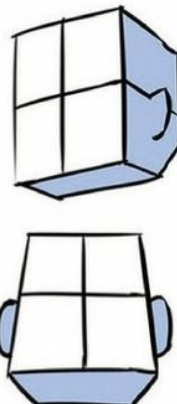
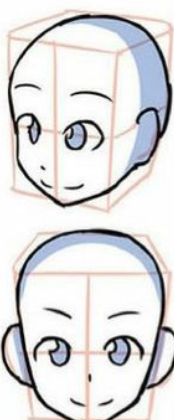
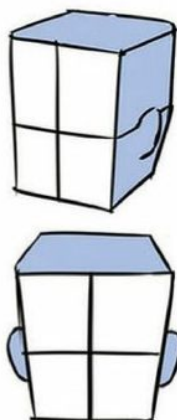
フカンは初心者の人がしばしばつまづくことが多い構図です。パースがかかるため、立体に対する意識を強く持って描く必要があります。
アオリと同様にフカンを描くときも、「箱描き」を駆使し、また筋肉の形や大きさを有効活用しましょう。筋肉については筋肉の描き方（p.166）で簡単に解説します。

顔の描写方法

フカンでキャラクターを描く場合、基本的に顔を手前に大きく描写します。これにより親近感を沸かせたり、まるでデフォルメイラストのようにも見せることができるので、フカンは、キャラクターを可愛らしく描写するときの構図としても便利です。
フカンやアオリも顔が重要になってくる構図です。ここでは顔の描写方法を説明します。

●フカンのときの顔のとらえ方

球で考えるより面で考える方がバランスがくずれにくいので、四角い立方体からアタリを描き、それを元に球にしていきます。
正面から見た顔よりも目は下の位置になりますが、決して顔が伸びているわけではありません。正面から見た顔よりも頭頂部が見えるようになり、相対的に顔の下部分が圧縮されて見えるのです。

●アオリのときの顔のとらえ方

同じように球で考えるより面で考える方がバランスがくずれにくいので、四角い立方体からアタリを描き、それを元に球にしていきます。
正面から見た顔よりも目は上の位置になりますが、こちらも決して顔が伸びているわけではありません。正面から見た顔よりも顎から首までの部分が見えるようになり、相対的に顔の上部分が圧縮されて見えるのです。

身体の圧縮に特に気をつける

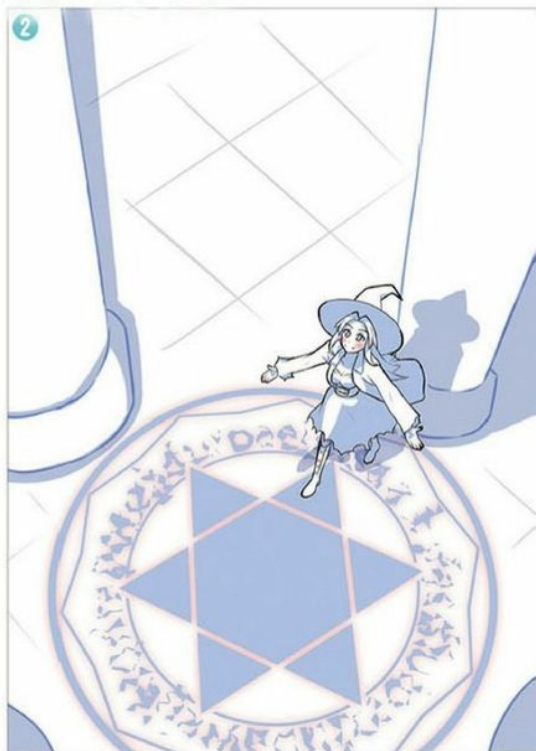
△の図は、フカンを意識していますが、よく見ると身体の圧縮がなさすぎて、背景とのパースが合っていません。地面の位置があやふやで宙に浮いているような感じになります。フカンは身体を圧縮して描写しなければならず、慣れていない場合は思い切りがいるため、上級者やプロでも、フカンを描くと大変陥りやすいミスです。フカンは背景とセットになることが多いため、背景とキャラクターの地面の位置が揃うよう意識しましょう。

背景とキャラクターのパースが合っていないので、キャラクターがすべっているか、宙に浮いているように見えてしまいます。

思い切って身体のパーツを圧縮して描写することで、違和感をなくしましょう。

視点（カメラ）の位置に気をつける

フカンを描く場合も、視点（カメラ）の位置に気を配りましょう。どのくらいモチーフから引いて描くか、どのくらい寄って描くかを計算することが大事です。
フカンは、キャラクターと背景を同時に描写しやすい構図です。メインをキャラクターにするのか❶、背景にするのか❷によって、視点の引き具合を変えることで印象を操作できます。

視点をキャラクターに寄せた作例です。世界観の表現度は下がりましたが、フカンでもキャラクターの迫力を増すことができました。

かなり視点をキャラクターから引いた作例です。キャラクターの占める面積が少なくなり、その分世界観の表現度が上がりました。

構図の活用方法

多人数を描写する

フカンは、アオリや通常の構図に比べて、多人数を描写しやすい構図です。上から見下ろしている分、身体の面積が少なくなる上に、視点の引き具合によってキャラクターを描けるスペースを増やすことができるからです。
例え一人ひとりが小さくなったとしても顔を大きく描けるので、それぞれのキャラクターの個性を表現しやすいというメリットもあります。
グループショット（p.114）でも説明しますが、多人数をまとめられる構図は限られています。その点ではフカンは貴重な構図です。
アオリの場合もそうなのですが、フカンには三点透視図法が関わってきます。しかし、透視図法に従いすぎるとイラストが硬くなってしまうため、箱描きなどを使用してある程度の目測で描くのも有効な手段です。
イラストでももちろんですが、フカンもアオリもマンガではとても多用される重要な構図です。応用の幅も広いので、ぜひ描けるようになってください。

作例

フカンだと、多くの情報が無理なく入ります。少し画面を引きすぎた場合でも、作例のようにキャラクターの身体を手前に傾けることで大きく描写することができます。

フカンでも背景が収まりきらない場合、魚眼レンズを意識して画面全体を湾曲させるイメージで描いてもよいです。

人物メイン

人物メインの構図とは、キャラクターを主役に据えた構図のことです。
キャラクターのデザイン画はもちろん、ノベルゲームの立ち絵やスチル絵と呼ばれるシーングラフィックなども人物が主役の構図です。

特に背景や小物などが多いイラストでは、人物をただ真ん中に置くだけでなく、どのようにしたらキャラクターが目立つのかをしっかり意識して描くことが大切です。

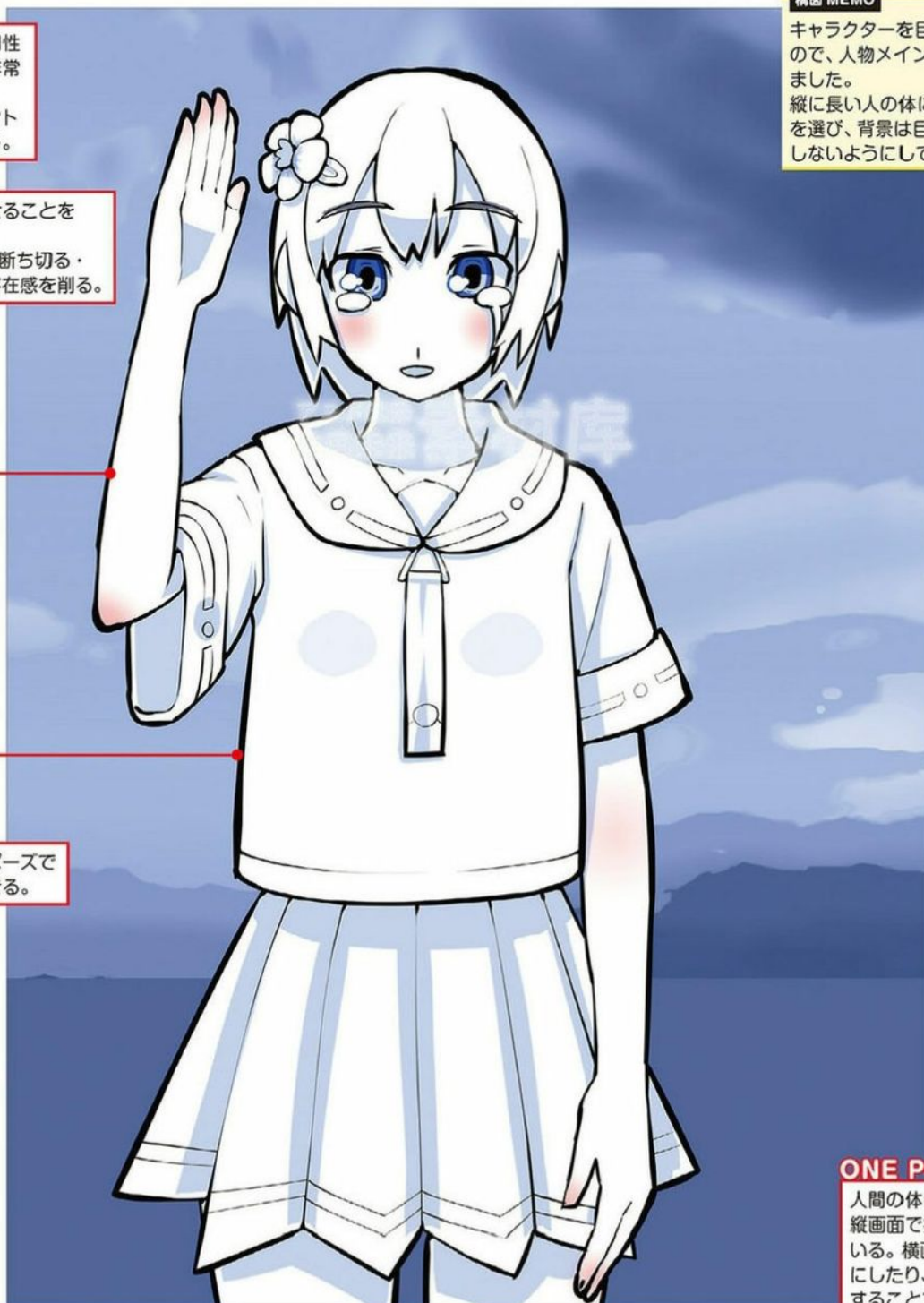
構図のポイント

人物メインと相性のよい構図は非常に多い。
魅せたいポイントに応じて選ぼう。

主役を目立たせることを第一に考える。
余計な部分は、断ち切る・ぼかすなどで存在感を削る。

人物メインはポーズで構図を工夫できる。

構図 MEMO

キャラクターを目立たせたかったので、人物メインで構図を考えました。
縦に長い人の体に合わせて縦画面を選び、背景は目立つものを描写しないようにしています。

ONE POINT!

人間の体は縦に長いので、縦画面で描く方が適している。横画面でも、アップにしたり、ポーズで工夫することでスペースを有効活用できる。

構図の基本

人物メインの構図の基本

人物画はポートレイトとも呼ばれます。絵のモチーフは無数にありますが、人物にはポーズや表情など表現できる要素が多様にあります。
一枚の絵に人物のどの部分を描くかだけでも、アップショット（p.86）、バストアップ（p.90）、ウエストアップ（p.94）、ニーショット（p.98）、ワンショット（全身）（p.102）といくつも構図の種類があります。複数の人物を描くときは、ツーショット（p.106）、スリーショット（p.110）、グループショット（p.114）といった構図も合わせて考えなければなりません。ほかにも、人物を目立たせたければ真ん中にモチーフを置く日の丸構図（p.34）を使ったり、それでは芸がないと思えば三分割構図（p.50）で巧みな配置にしたり、さらにはアルファベット構図（p.66）でポーズをつけたり、コマ割り構図（p.62）で説明を増やしたり、フレーム構図（p.58）で視線を集中させたり…。また、すべての構図でアオリ（p.8）、フカン（p.12）も効果的です。それぞれの構図は別項で詳しく説明します。構図は単発で使ったり、組み合わせたりと自由です。「魅せたい」要素に合わせて選びましょう。

複雑な背景でも、基本を踏まえておけば、効果的にキャラクターを彩ってくれます。

構図の活用方法

基本は縦画面。ポーズで工夫

人物を自然に見せたい場合は縦画面の方が合います。横画面でも描けますが、普通に描くと余計な余白ができすぎるので、工夫が必要です。横画面で描きやすいのは、画面全体にバストアップで描くときです。迫力も出ますし、主役がはっきりします。
しかし、そういったアップの画面にしなくとも、ポーズを工夫すれば、横画面を有効に使うこともできます。底辺や上辺の広い三角形構図（p.26）や逆三角形構図（p.30）、アルファベット構図などを意識してポーズを作るとよいでしょう。

怒っている表情とポーズですが、左右の広すぎる余白のせいで、迫力が伝わってきません。

バストアップにし、余白を埋めました。顔に近づき、表情もよく分かるようになりました。

ポーズで左右を幅広く使いました。このように動作を予感させるための余白を作る際にも横画面は有効です。

主役が目立つよう、余計なところは断ち切る、ぼかす

人物メインの構図は、人物ありきです。主役の人物が目立たなければ構図としては失敗です。主役ではないモチーフを画面から断ち切って印象を薄くしたり、カメラのボケのように余計なモチーフをぼかしたりする方法などが有効です。
また、三分割構図やZ構図（p.70）を使って、重要な位置に人物を配置することも大変有効です。

奥の建物が微妙に目立ちます。

断ち切って建物の存在感を落としました。

背景をぼかして建物の存在感を落としました。

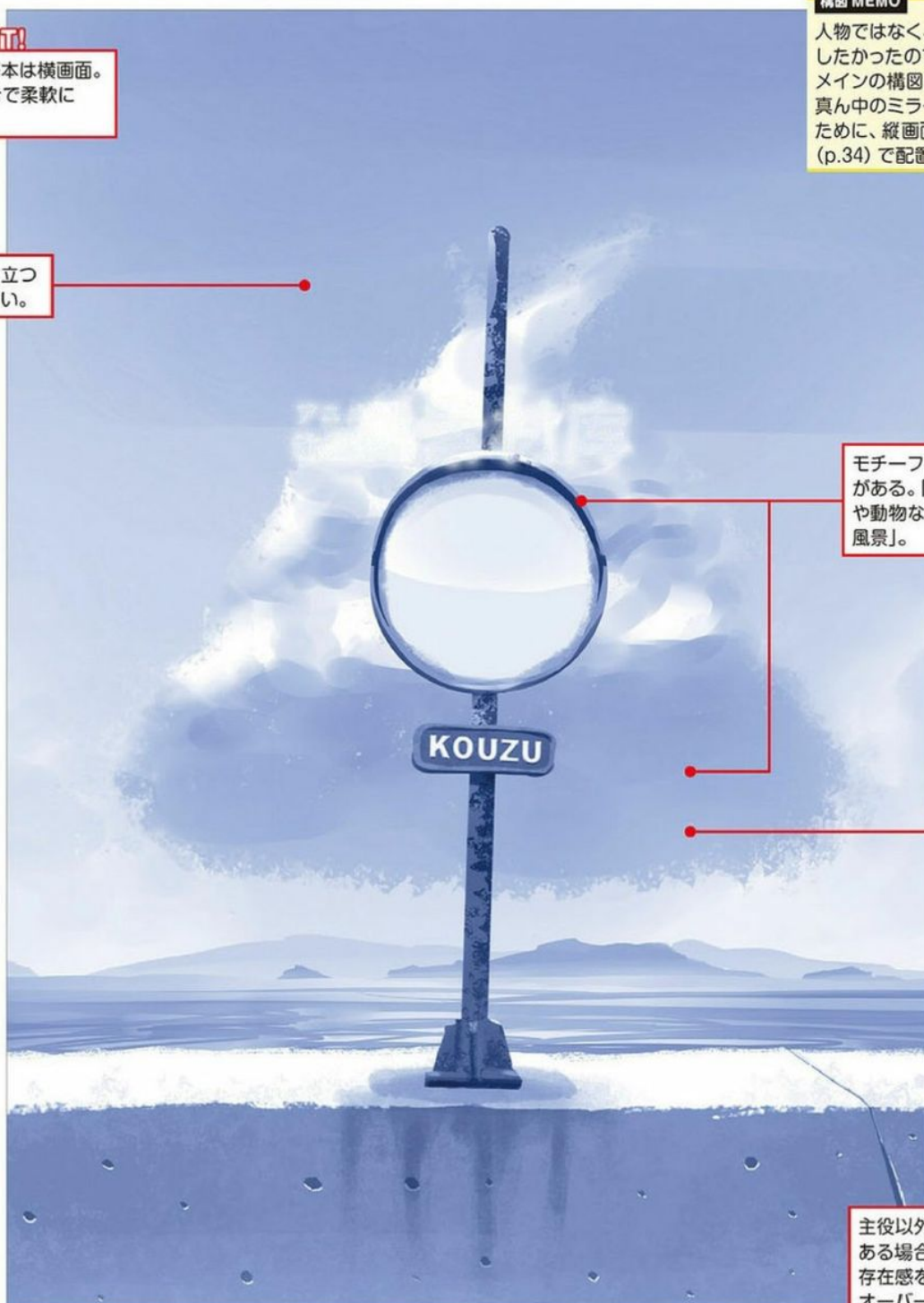
モチーフや背景を引き立てる構図

モチーフメイン

モチーフメインの構図とは、人物以外のモチーフや背景を主役に据えた構図のことです。
アニメやマンガでも、状況説明をするためなどで、人物以外のモチーフを目立たせるシーンがあります。
画面の中で「これを目立たせたい、魅せたい」ものがあるときに、そこに視線を向けさせるための基本的な考え方を解説していきます。

構図のポイント

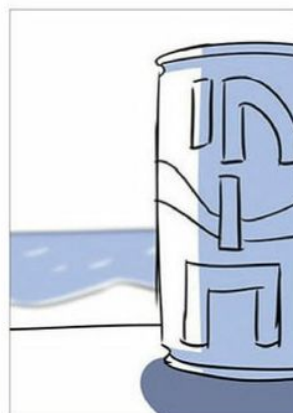
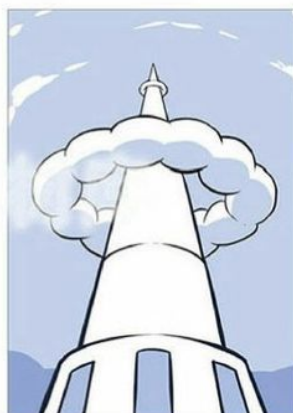
ONE POINT!
背景・風景の基本は横画面。しかし時と場合で柔軟に対応する。

構図 MEMO
人物ではなく、風景を主役にしたかったので、モチーフメインの構図を選びました。真ん中のミラーを主役にするために、縦画面で、日の丸構図(p.34)で配置しています。

構図の基本

モチーフメインの構図の基本

モチーフメインの構図とは、人物以外を描く際の構図のことです。
モチーフには、大きく分けて二つの物があります。「人間以外の物体や小動物など」と、「背景・風景」です。前者は、人物メインの構図とほとんど同じ技術が使えます。後者は、目立つ主役が作りづらいので、少し難しくなります。
背景・風景には二分割構図（p.46）、三分割構図（p.50）が効果的です。ほかにも道や建物を、三角形、逆三角形、円などの基本図形の構図や、アルファベット構図に当てはめることも有効です。また、斜め、対角線構図は、背景・風景を効果的に使うにはとてもよい構図です。

背景・風景の基本は横画面

「人物以外の物体や小動物など」を主役に据える場合は、縦長のものは縦画面で、横長のものは横画面で描けば、基本的にはうまくいきます。背景・風景は横画面のものが多いです。これは風景画は主役となるものが少ないので、画面を広く使って多くの情報で作品を語る必要があるのと、横画面の方が世界の広がりや空気感を表現しやすいからです。ただし、空高くそびえる塔がモチーフで高さを伝えたい場合や、雲や星空で空気感を表したい場合などは、縦画面の方が自然です。

画面内での存在感を増やしたり削ったりする

人物メイン・モチーフメインのどちらでも、一番主役を目立たせる方法は「主役を画面内で大きく描く」ことです。そのモチーフの画面内での比率が大きければ大きいほど、画面内の存在感も大きくなります。例えば、「風景をメインで描きたいけれど、生き物も描かなければいけない場合」は、画面内での生き物の比率を小さく描きましょう。逆に「生き物メインで描きたいが、風景も入れなければいけない場合」は、生き物の比率を大きくして背景は小さく描きましょう。
また、オーバーラップ構図（p.78）を使い、モチーフとモチーフを遠近法で重ねて、モチーフ同士を関係づけたり、重ねることによって隠された方のモチーフの存在感を削るという方法もあります。
つまり、人物・モチーフの両方を画面内に入れなければならない場合は、主役でない方の存在感を削っていくという思考を持つことが大切なのです。

画面内に主役はいますが、小さいので背景の一部として溶け込んでいます。

主役を大きくして存在感を増し、また背景に対して主役でオーバーラップをすることで、背景の存在感を削りました。

アイレベル

アイレベルとは「見ている目線の高さ」のことです。とはいえ高すぎる場所など、人物の目線の高さというには無理がある場合もあるので、「撮影しているカメラの高さ」と考えられることが多いです。本書でもカメラでの撮影を例に解説しています。

アイレベルを意識することで「構図」や「印象」に違いを出せます。
アイレベルは、一枚絵のようなイラストでも全体の印象を決めるものなので、しっかりと意識するようにしましょう。

構図のポイント

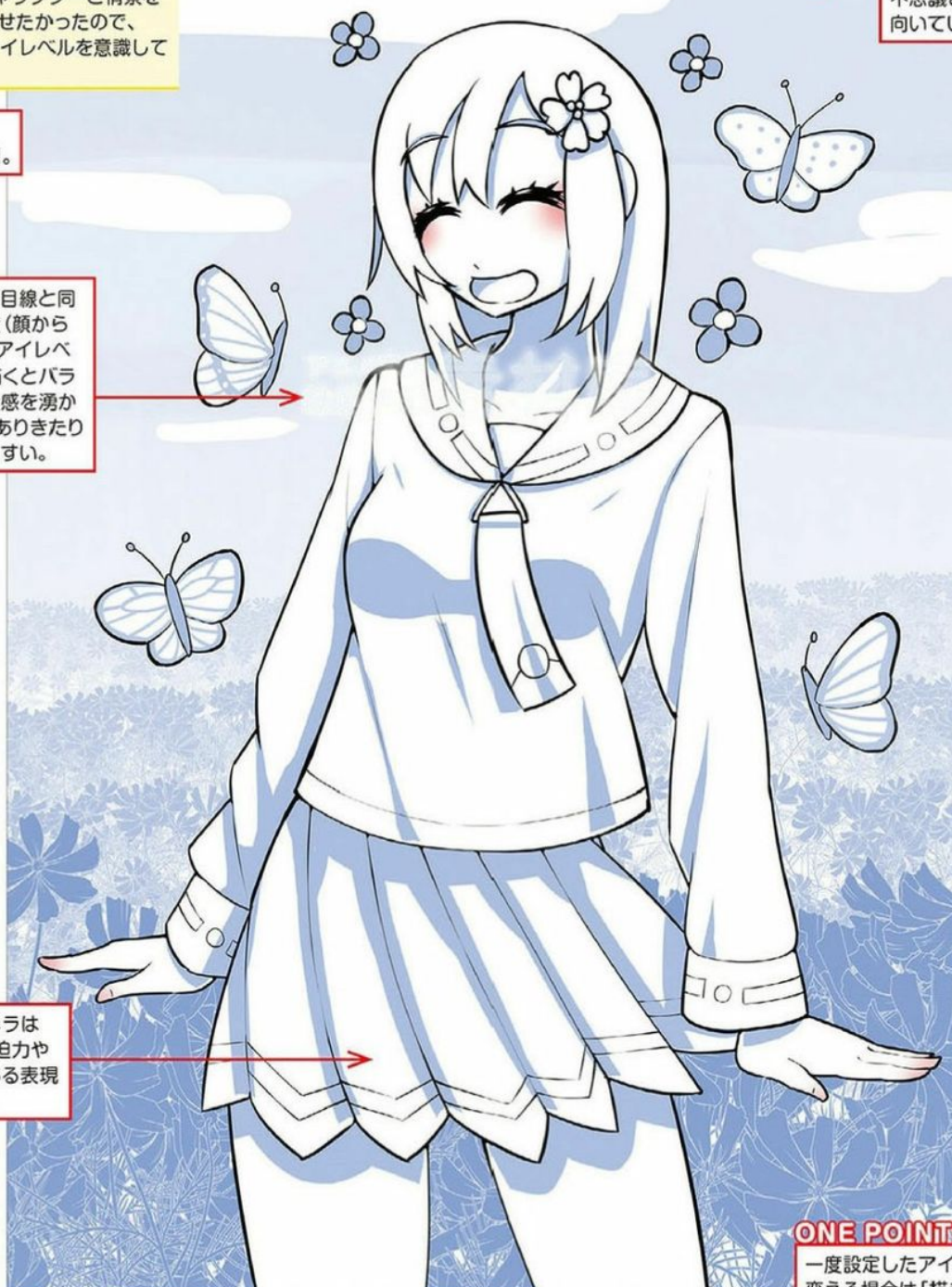
構図 MEMO

「不思議さ」でも、「迫力」でもなく、ストレートにキャラクターと情景をバランスよく見せたかったので、普通の位置のアイレベルを意識して描きました。

高い位置のカメラはフカンになり、客観性や不思議さ・状況説明に向いている。

アイレベルは「カメラの高さ」。

キャラクターの目線と同じくらいの位置（顔から胸元あたり）のアイレベルを意識して描くとバランスがよく親近感を湧かせる。ただし、ありきたりな構図になりやすい。

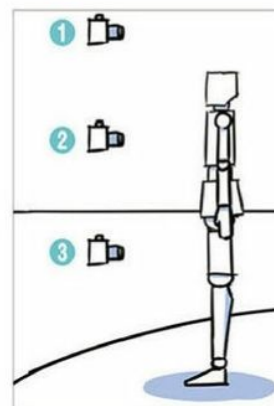
低い位置のカメラはアオリになり、迫力やあたたかみのある表現に向いている。

ONE POINT!

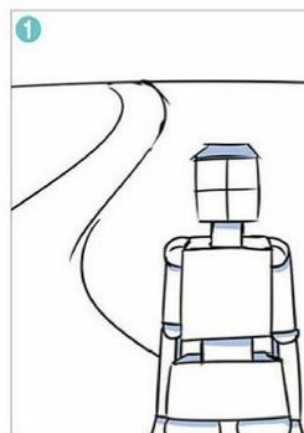
一度設定したアイレベルを変える場合は「描き直し」になる。

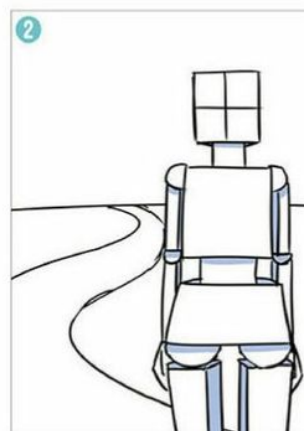
構図の基本

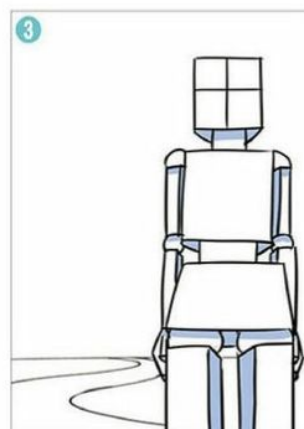
アイレベルによって構図が変わる

アイレベルとは、一般的には「見ている人の目線の高さ」のことを言います。ですが、人間が見に行けない高さやアングルなどを描くこともあるため、アイレベルを「撮影しているカメラの高さ」の意味で使っていることも多いです。本書でもその考えに則って、アイレベルは「カメラの高さ」、モチーフに画面が近寄ることを「カメラが寄る」などの表現で呼びます。

本項目では、アイレベルの高低による構図の変化を説明します。
まず右の図のように、同じモチーフを、カメラが「高い❶」「キャラクターの目線と同じくらいの位置❷」「低い❸」で撮影したと想定します。

❶カメラが高い位置から撮影

フカン（p.12）の構図になります。見下ろした画面になり、地面が多く入っています。多くの情報を無理なく入れやすいので、状況説明に向いています。
この構図は、高い位置にカメラを置いたり、鳥の目をカメラと考えて描くなど、人間の身長などの限界を超えるような要素がないと撮影ができない位置なので、不思議さや客観性を与えやすくなります。
なお、S字構図（アルファベット構図（p.66））で地面の道の奥行きを表現したい場合などには、高すぎるフカンはあまり向きません。

❷カメラがキャラクターの目線と同じくらいの位置から撮影

こちらはカメラ（見ている人）が、キャラクターの目線と同じくらいの高さの構図になります。自分や相手（モチーフ）の身長にもよりますが、カメラの位置を相手の頭から胸あたりの範囲で考えると分かりやすいです。
特殊な状況の撮影ではなく、キャラクターと同じくらいの身長で見ている光景ですので、画面のバランスがよく、とても親近感を与える構図になります。作品を見る人に余計な感情を抱かせたくない・キャラクターを素直に見せたいなど、ストレートに表現をしたい場合に向いています。S字構図などで地面の奥行きを表現したい場合などにも向いています。
ただし、ストレートである分、ありきたりな構図です。作品を見る人に特殊な感情を抱かせたい場合などには、このアイレベルの力だけでは表現不足になることもあります。

❸カメラが低い位置から撮影

こちらはアオリ（p.8）の構図になります。見上げた画面になり、空が多く入っています。地面が入る量が減るので、モチーフが宙に浮いている・高い位置にいるなどの場合を除いて、情報をやや入れにくい構図です。
この位置のカメラは、しゃがんだり、倒れ伏したりしている状況で撮影された印象を与えるので、相手が自分より優位に立っているなど、迫力を与えることに向いています。また、状況によっては、撮影者が子どもという印象を与え、相手に守られているなどの温かい印象を与えることもできる構図です。
撮影の位置が低い分、地面が圧縮されて見えるので、道のS字構図の奥行き表現などには向きません。

なお、イラストの場合、大原則として**一度設定したアイレベルを途中で変えることはできません。**途中でアイレベルを変えたくなったら、まるごと描き直しなので、最初のアイレベルの設定には気をつけてください。

メインを斜めに配置する構図

斜め構図

斜め構図は、視線（カメラ）を斜めに設定して描く構図です。「動き」「不安定感」「驚き」などを表現できます。恋愛ゲームのシーングラフィック（スチル絵）やライトノベルの挿絵などによく使われています。

同じ斜めを意識した構図に、対角線構図（p.42）があります。

構図のポイント

要素の多くが斜めになるので、方向性が生まれる。

構図 MEMO

美少女を描いた一枚絵です。平行に描いてもありきたりなので、斜め構図にして何気ない光景にインパクトを加えました。

右方向に傾けるか、左方向に傾けるかで印象が大きく変わる。

水平線は斜めになる。

ONE POINT!

一度並行で描いてから斜めにしても、はじめから斜めで描いてもどちらでもよい。

角度は何度も調整し、最適な印象にする。

構図の基本

斜め構図の基本

カメラ（視線）を斜めに設定して描く構図です。画面内の水平線も斜めになります。
水平線が斜めになることで、画面に方向性が生まれ「動き」が表現できます。同時に「不安定感」も生まれます。視界が斜めになっている光景は、日常生活では首をかしげるなどしないと見えない光景ですので、斜め構図は違和感や非日常感を与えられます。それが作品のインパクトとして働きます。
対角線構図も同様に画面内に斜めを使う構図ですが、斜め構図は水平線自体が斜めになっているので、画面内のほとんどの要素が傾きます。

斜め構図にする二つの方法

斜め構図を描く際には、二つの方法があります。「水平線を平行にしてイラストを完成させ、最後に変形をかけて傾ける」方法と「最初から水平線を斜めに設定してから描く」方法です。
前者はいつもの描き方が使えるので難易度が低く、簡単です。ただし、最後にイラストを傾けるので、描き手にも仕上がりが読めず、良くも悪くも思いがけないイラストに仕上がることがあります。
後者は、最初から最後まで思い通りの仕上がりにすることができます。反面、水平線が斜めになるので、パース自体、斜めに設定する必要があり、非常に難易度が上がります。
プロは、クライアントにラフを見せ、承諾を得てから完成へ進めますが、最後になって急に斜め構図にするなど、ラフと明らかに違う作品を渡すわけにはいきません。ですので、最初から斜め構図を想定して描く必要があり、後者を選択することがほとんどです。

OR

よりよい角度を選ぶ

△の図は、斜め構図になっていますが、傾け方が今ひとつで、斜め構図が目指す驚きやインパクトに欠けます。構図がいまいち決まらない場合、デジタルならではの方法として、何度も変形をかけて、効果的な角度を見つけることが大切です。ただし、何度も変形をかけていれば画像は劣化していきます。劣化を避ける方法としては、画像が劣化しないベクター形式で描くことが最も有効です。もしくは、元画像のコピーをとっておき、コピーに変形をかけて最適な角度を探し、最後に元画像を一度だけその最適な角度に変形するなどすれば、劣化は最低限で済みます。

角度が今ひとつ決まっておらず、平凡な印象です。

何度も調整し、最適な角度を見つけました。後ろの血が主役に向かって滑っていくように見え、関係づけができました。

構図の活用方法

傾ける方向による印象の違い

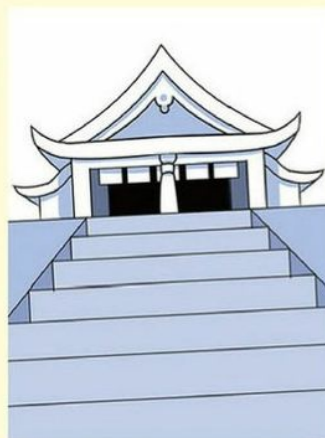
斜め構図は同じイラストでも、傾ける方向によって印象が変わってきます。左に傾けるか、右に傾けるかでは、同じイラストでも効果が違うのです。
特に画面内に複数の人物がいる場合、左右どちらに傾けるかによって印象が大きく変わることがあります。
ただ漠然と傾けて驚きを出すだけでなく、傾ける方向とその意味も意識してみてください。

左に傾けました。画面左側への動きや方向性が生まれます。
男の子の頭の位置が高くなり、かつ左側へ向かう流れができているので、男の子主体の印象になります。男の子が女の子に向かって行っている印象が強くなりました。

右に傾けました。画面右側への動きや方向性が生まれます。
女の子の頭の位置が高くなり、かつ右側へ向かう流れができているので、女の子主体の印象になります。上の作例よりも、女の子がまんざらではない印象が強くなりました。

COLUMN

いまいちな角度とは

前ページで、いまいちな角度の斜め構図について説明しました。
読者の中には、「イラストを斜めにするだけなのに、なぜ試行錯誤をする必要があるの？　考え過ぎじゃないの？」と思う人もいるかもしれませんが、斜め構図は思った以上に難しいのです。
写真の世界では水平線を傾けてしまうことに対しての議論が何度も行われています。人を驚かせられる斜め構図ではありますが、言い換えれば人に違和感を与えてしまう構図でもあります。
違和感は、強すぎても、弱すぎても、作品を台無しにしてしまう難しい要素です。カチっとはまる、ちょうどよい違和感になるように、上手に料理をしないといけません。
アナログでしか作画ができない時代は、数多くの斜め構図の失敗作が生まれていました。しかし現代では、デジタルの普及により試行錯誤が許され、最適な答えを探すことができます。その点で、現代の絵描きは恵まれているといえます。
作品は仕上がりが命です。よりよい仕上がりになるよう、色々試してみましょう！

失敗な斜めの例
斜めにする理由がないように見え、単に違和感を与えているだけ。

バトルシーンにも最適

斜め構図は、いわゆる美少女イラスト以外にも、バトルシーンのイラストにも有効です。特に、魔法や銃の発射シーンなどに向いています。
普通に描けば、そのイラスト自体の印象だけで躍動感を出さなければいけませんが、斜め構図にすることで、たくさんの斜めの要素が画面内に生まれ、それが視線誘導や集中線のような役割を果たし、イラストの躍動感を助けてくれます。また、非日常的で特殊なことをしているという驚きを与えることができるため、斜め構図はバトル描写に最適なのです。
ポーズのアクション（p.154）や、必殺技（p.158）、魔法発動（p.162）の項目でも説明しますが、迫力のあるバトルシーンの描写にはたくさんの工夫が必要です。斜め構図はバトルシーンにも向いていることをぜひ覚えておいてください。

作例

研究所のすべてを滅ぼしたサイキッカーというイメージで描いています。水平線を斜めに、手前のソファはさらに逆に斜めに描いて、驚きのある画面を意識しました。

犬が主役なので、犬の方向に視線と動きが行くように傾けました。一見温和な絵ですが、これを描いたときは学生で、死後の世界という暗喩を込めて違和感を与えるように、斜めにしました。

画面が安定する基本構図

三角形構図

三角形構図は、基本となる構図の一つで「安定感」「まとまり」などを表現できます。
キャラクターデザインなどで人物だけを描く場合から、背景と人物の両方を描くイラストの場合までどのようなタイプでも活用できる万能な構図といえます。
有名な絵画の『モナリザ』も三角形構図で描かれており、古くから使われている構図です。

構図のポイント

構図 MEMO
どっしりした印象の絵に仕上げたかったため、安定感のある三角形構図を選んで描きました。

頂点に目立たせたいもの（顔など）を配置。

目立たせたい場所は三角からはみ出してもOK。

重心は画面の下に。

正三角形でなくてもOK。

底辺を平行にすると特に安定する。

構図の基本

三角形構図とは

文字通り三角の形をした構図です。三角形は重心が下にあり、上部の要素が少ない（軽い）ため「安定感」を表現できます。また、三角形に要素を集めるため構図に「まとまり」が出ます。
三角形といっても必ずしも三角の中に収まっている必要はなく、一部分が三角からはみ出しても構いません。綺麗に三角の中に収めようとすると、構図が硬くなってしまいますので、三角の形を意識する程度で構いません。
安定感を出したいときに有効な構図ですので、力強いキャラクターを描きたいときや、何かに対して揺るがず構えているポーズなどを描くときに使うと効果的です。

目立たせたい物は頂点に配置

三角形構図を描くときは、頂点に一番目立たせたい物を配置します。
キャラクターであればメインになる「顔」ですが、ほかに目立たせたい物がある場合は、頂点に持ってくることで、視線を集中させることができます❶。
多人数になった場合は、頂点に主役などのメインキャラクターを描くことで、力関係を表現することもできます❷。
グループイラストや集合絵などは、配置に迷ってまとまりを出すことが難しいですが、「頂点は主役」という基本を覚えておくだけでも迷わずに描くことができます。

❶
❷
底辺を広げる

△の図は三角形構図を使用していますが、底辺の幅が狭くおとなしくなってしまっています。笑顔の表情や腕組みの元気なポーズと構図の雰囲気がかみ合っていません。
この場合髪や服をなびかせて、両足を広げ、三角形の底辺を広くします。そうすることでシルエットがダイナミックな三角形になり、キャラクターの表情とポーズがマッチして魅力が引き立ちました。

全体のシルエットが細く、元気な表情やポーズと構図がかみ合っていません。

髪と服をなびかせ、全体のシルエットを大きくし、元気な印象を追加しました。

三角形の形

三角形構図だからといって、必ず強い安定感が得られるわけではありません。三角形の底辺を短くし、頂点を高く設定した場合、底辺が長い三角形構図よりも、多少安定感は少なくなります。
構図に使用する三角形は正三角形や二等辺三角形などどんな形でも構いません。底辺が平行になっているとより安定した印象になりますが、必ずしも底辺が平行である必要もないので、自由な発想で構図を考えてみてください。

崖の上など不安定な場所に立っている表現などには使えます。

正三角形は三辺が等しく最も安定した構図になります。

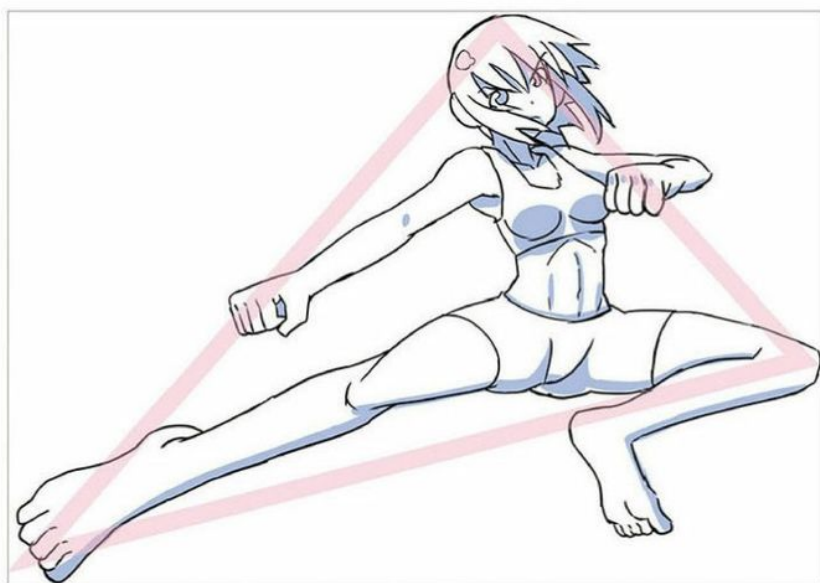
正三角形でも少し傾けることで印象が変わります。

頂点の位置を変えたり、傾けてみたり…さまざまな形で応用ができます。

傾けすぎて逆になってしまうと別の構図になるので注意が必要です。

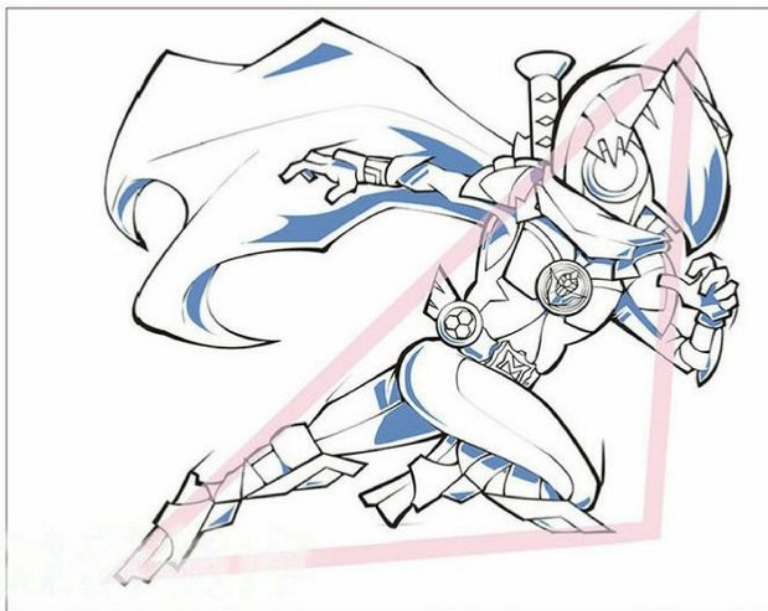
構図の活用方法

三角形を傾ける

三角形構図は、比較的簡単にイラストに適用できますが、まとまりすぎてしまう構図でもあるので、おとなしいイラストに仕上がってしまうことがあります。そんなときは、三角形の形に変化を与え、構図に動きを出します。三辺の長さを変えて不等辺三角形にしたり、三角形を斜めにしてみるなど、変化をつけることで動きを表現することができます。

斜めを意識した、かなり鋭角な三角形構図です。先端を鋭角にすることで動きを出すことができます。頂点に足を配置することで、蹴りの威力が強いことを表現しています。

不等辺三角形にしてリズムを出した例です。三角形構図は安定しすぎた印象を与える場合もあるので、アオリ（p.8）やオーバーラップ構図（p.78）を使って奥行感を出して変化をつけてみるのもよいでしょう。

△ 作例

二人を配置した三角形構図です。爆発に耐えられる雰囲気を出すために、安定感が出る三角形構図を使用しています。

とにかくヒーローらしく動きを出しつつ、かつ強い（安定している）感じを出すために、かなり鋭角ではありますが、三角形構図を選びました。

COLUMN

四角形構図ってあるの？

構図の基本として、まず三角形構図について解説してきました。
読者さんの中には、「三角形構図があるのなら四角形構図というものもあるのでは？」という疑問を抱いた人もいるかもしれません。もしそう聞かれれば、「あります」とお答えします。
三角形構図より、さらに安定した構図になりますね。
極端に言ってしまえば、皆さんが知っている図形であればそれは構図にできます。「皆さんが知っている」ということが重要です。つまり人間が潜在的に知っている・刷り込まれている形に当てはめれば、その絵は漠然と描かれたものより、何かしらの意味（構図）を持つのです。アルファベットの形だって構図になります。「Ｉ型構図」「Ｖ型構図」なども十分成立します。
構図で描くということに慣れてきたら、自分で構図を探してみるのも面白いですね！

逆三角形構図

逆三角形構図も、三角形構図(p.26) と同じく基本の構図の一つです。「不安定」「不安感・緊張感」「動き」などを表現できます。
人物だけを描く場合でも使われますが、やや奇抜な印象を与える構図なので、しっかりと意図を考えて使うことが大切です。
キリストの磔を描いた絵画でも、不安感を出すために逆三角形構図が使われています。三角形構図と同様に、こちらも古くから使われている構図です。

構図のポイント

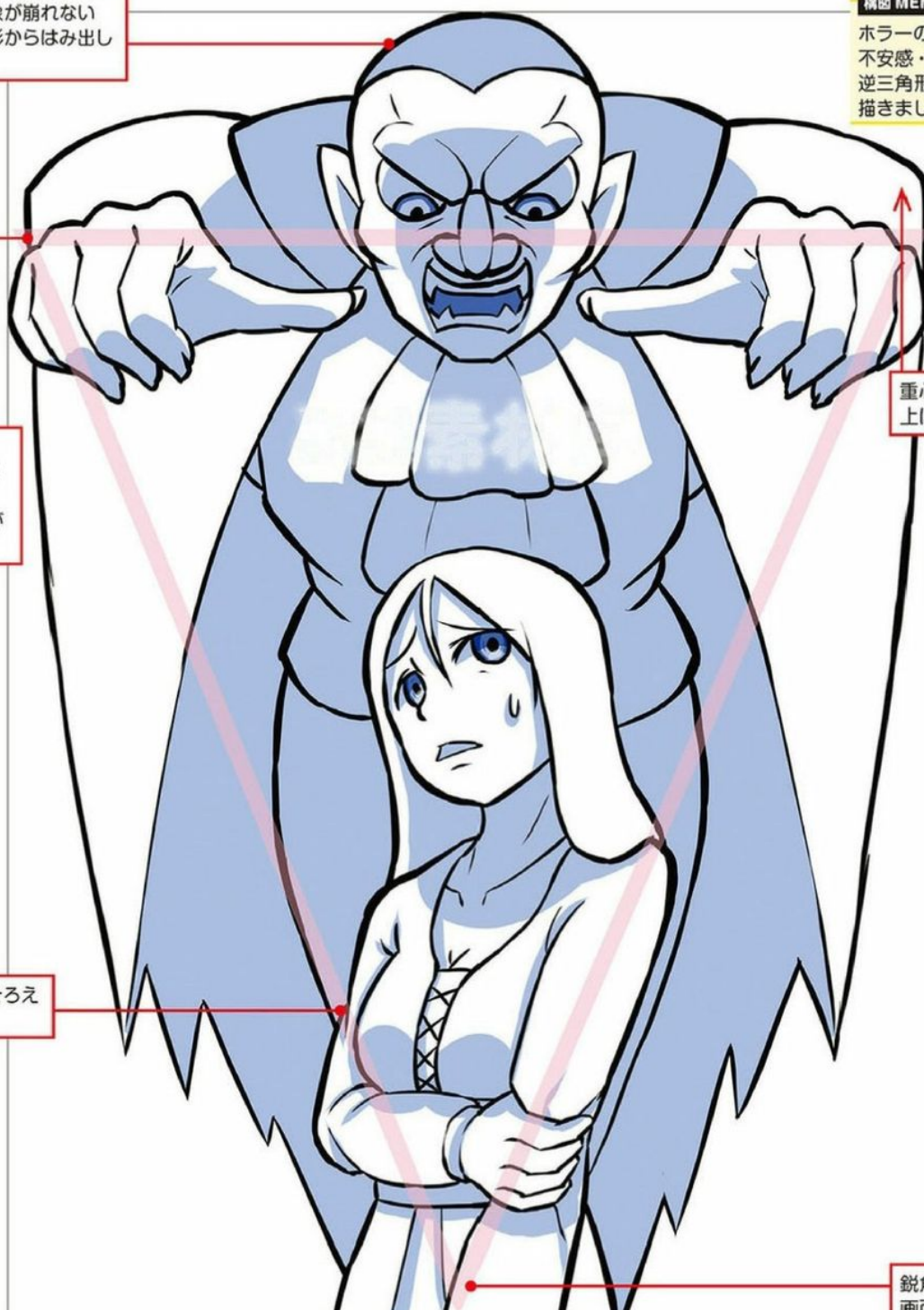
逆三角形の印象が崩れない程度に逆三角形からはみ出してもOK。

構図 MEMO
ホラーの印象を出すため、不安感・緊張感のある逆三角形構図を選んで描きました。

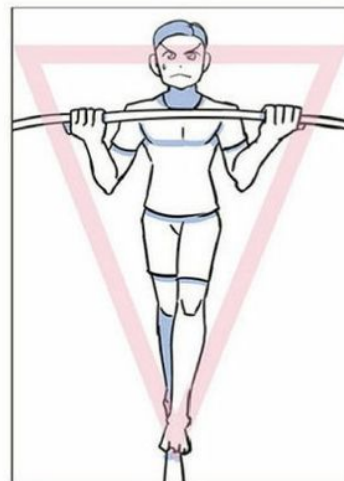
上辺を平行にすると、不安定の中でもある程度の安定感が得られる。

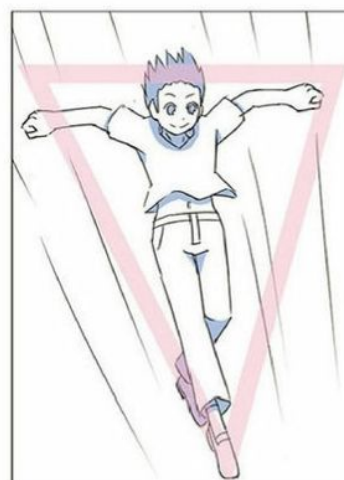
重心は画面の上に。

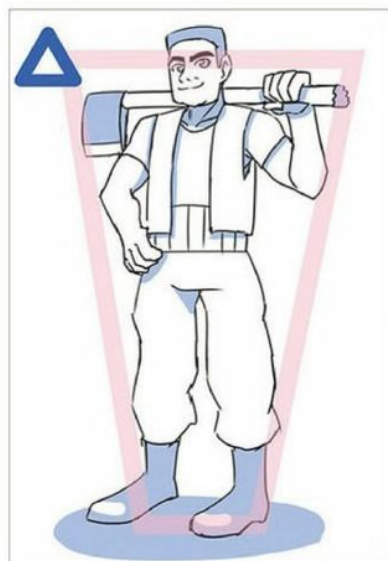
三辺の長さをそろえなくてもOK。

鋭角を下にすることで画面のアンバランスさが出る。

構図の基本

逆三角形構図の基本

文字通り、逆三角形の形をした構図です。逆三角形は重心が上にあり、コマやヤジロベエなどのように、上部の要素が多く（重い）、下の要素が小さい（軽い）ため「不安定感」を表現できます。不安定感を出しつつも、三角形に要素を集めるため画面がばらばらになりすぎず、「まとまり」も出ます。
三角形構図と同じく、逆三角形からある程度はみ出して描いても構いません。不安定感を出したいときに有効な構図なので、例えば高所を綱渡りのように歩いているキャラクターを描いたり、落下しているキャラクターを描くときに使うと効果的です。

動きを出す

三角形構図と同じく、逆三角形構図も動きが出やすい構図です。なぜなら、三角形の場合、必ず鋭角が生まれるため、三角形の先端が「矢印」の役割を果たすからです。
先ほど落下しているキャラクターを描く際に使うと効果的と書きましたが、先端が下を向いている逆三角形構図は、視線が下へと誘導されるので、自然と落下している感じが表現されます。
三角形の構図は、視線の誘導や矢印の役割も果たすことを覚えておいてください。

逆三角形をより効果的に

△の図は、逆三角形を意識しようとしていますが、足を開いていることで四角形の要素である安定感が加わっているため、逆三角形構図の狙いである「不安定感」を出し切れていません。もう少しインパクトがあるとよりよくなります。
この場合は、両足の間隔を狭める、もしくは上辺を大きく広げることによって、より逆三角形を強調することで、イラストの説得力や魅力を上げることができます。あえて逆三角形構図で不安定感を出すことにより、持っている物の重さの印象が増し、重い物を担げる力強いキャラクターという説得力が出せています。結果的にキャラクターのインパクトが強くなりました。

少し足を開いているため、シルエットが、四角形ぎみになっています。あえて不安定感を出したいので、四角形の安定感は不要です。

上辺の重心を増し、下半身部分は鋭角を意識しました。

構図の活用方法

逆三角形を傾ける

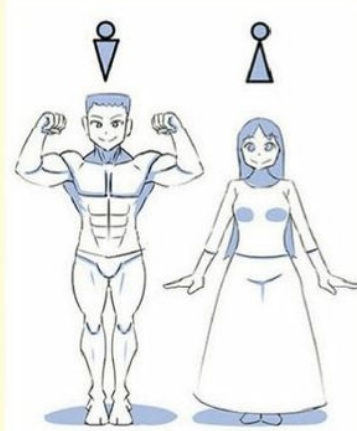
逆三角形構図でも、三辺の長さを変えて不等辺三角形にしたり逆三角形を斜めにしてみるなど、変化をつけてみましょう。
最初にキリストの磔を例として出しましたが。逆三角形構図は、つい鋭角を真下にしてしまうことが多いので、変化をつけたい場合は、意識して鋭角も傾けてみましょう。

アイドル風の動きを出してみました。
鋭角を斜めにすることによって、よりぐらついているような不安定感を与えることができ、さらに動きを強調することができました。

逆三角形構図に限りませんが、構図の形を作ることにとらわれて、つい平面的に描いてしまうことも多くあります。このように、奥行きを意識して構図作りすることも、一歩進んだ作品制作のためには有効です。

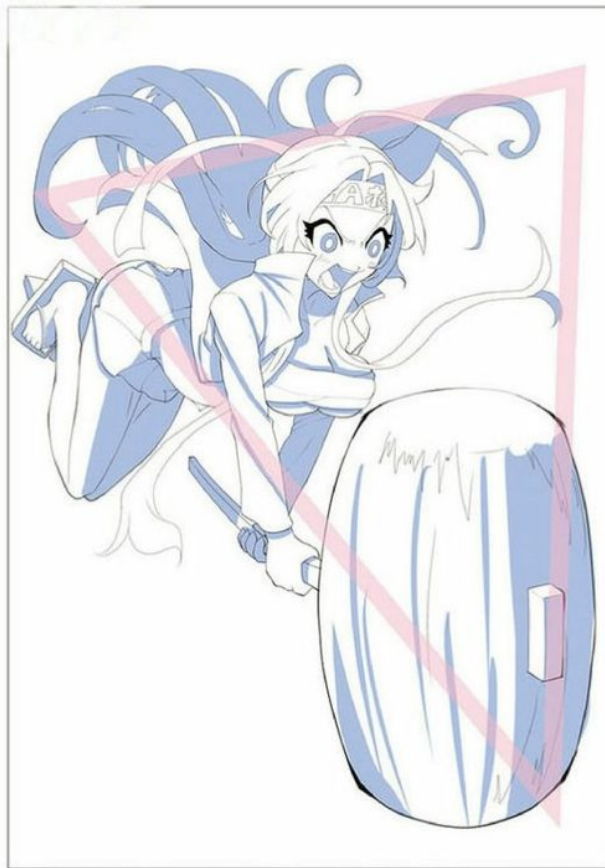
COLUMN

性別に合った構図を選ぶ

男性キャラ（特に筋肉キャラ）を描くのが苦手な人も多いですよね。
そういった人には、逆三角形構図を使ってみることをお勧めします。
なぜなら、筋肉質な男性は上半身が膨み、逆三角形の体系をしているからです。
筋肉質でなくても、男性は基本的に逆三角を意識して描くと、緊張感が生まれ、仕上がりがよくなります。
逆に、女性は先述の三角形構図を意識して描くと、仕上がりがよくなります。女性は男性に比べて骨盤や太ももが大きく、下半身が大きくなることが多いからです。
またスカートを履くことによって、さらにシルエットが三角形に近づいていきます。トイレのピクトグラムマークでも、国際的に男性は逆三角、女性は三角で表現されていますよね！

余白を使用した逆三角形構図

少し高度になりますが、余白や空間を使って逆三角形構図を構成することも効果的です。
右の図は、建物の頭に、ぽっかりと開いた空を利用して逆三角形を構成しています。また鋭角に主役のキャラクターを配置することによって、自然とキャラクターに視線を集中させることができています。
余白構図（p.54）でも説明しますが、キャラクターや建物など具体的なオブジェクトを用いないと構図が作れないわけではありません。
余白も大事な構図の構成要素です。
よりよい絵を描くために、型にはまりすぎず、絵の中のさまざまな要素を利用して構図を作りましょう。

作例

ライトノベル『ここほれONE-ONE!（1）』の表紙で手掛けた作品です。二人を配置して形作った逆三角形構図です。逆三角形構図はこのように上が膨らむので、フカン（p.12）の作画にも向いています。

オンラインゲーム『シルバーレイン』で手掛けたイラストです。勢いを強調するために、逆三角形構図を使用しています。重い物（ここでは木槌）を下に置くことで、逆三角形構図でも安定感が出てきます。

主役を目立たせる構図

日の丸構図

日の丸構図は、基本となる構図の一つで「主役を目立たせる」ことができます。さらには「安定感」も表現可能です。
とにかく主役を目立たせたいときに有効な構図です。

初心者・上級者関係なく使える、シンプルな構図なのでさまざまな媒体で見られます。人物やモチーフを、真ん中に配置することで主役を明確に魅せることができます。

構図のポイント

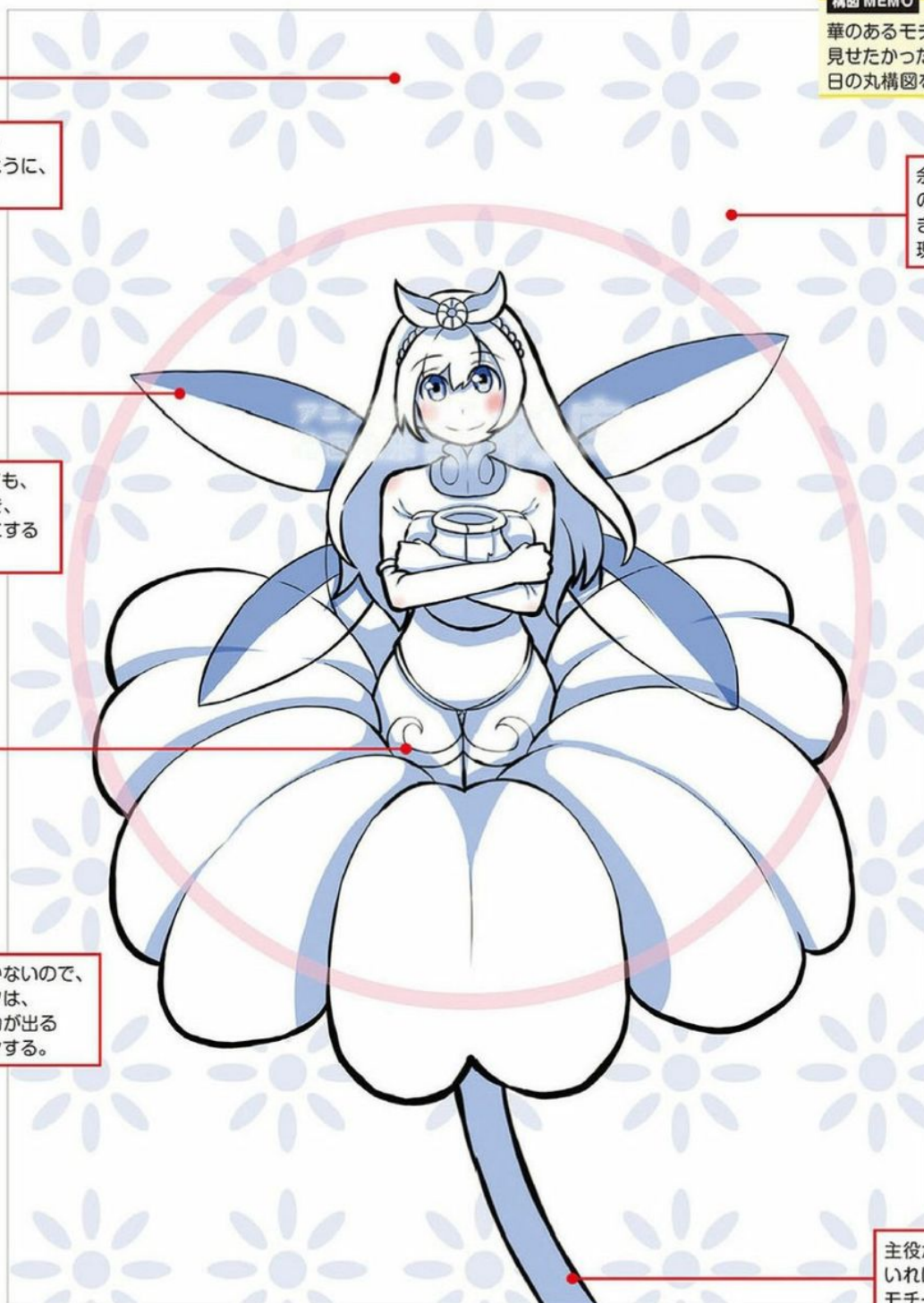
構図 MEMO
華のあるモチーフをしっかり見せたかったため、日の丸構図を選びました。

背景は、主役をかすませないように、工夫する。

余白が大きくなるので、基本的に動きのある絵は表現しづらい。

日の丸と言っても、モチーフ自体を、必ずしも丸形にする必要はない。

ごまかしが効かないので、主役のモチーフは、できるだけ魅力が出るようにデザインする。

主役が真ん中に来ていれば、日の丸からモチーフの一部が出ていても構わない。

構図の基本

日の丸構図の基本

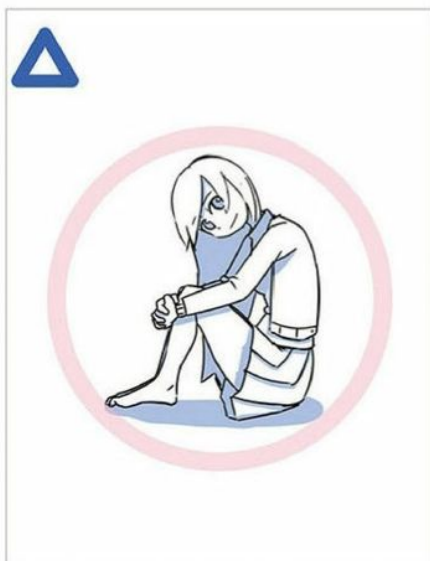
日本の国旗「日の丸」のように、中心に主役を置く構図です。
どうしても目が行く「中心」に「主役」を置くので、全構図の中でも最も安定感を出すことができ、また主役を強調することができます。
日の丸と言っても、主役は必ずしも丸の形をしていなくても構いません。
重要なことは「中心に主役を置く」ということです。
まだ背景が描けない人や、背景を思い浮かべることが難しい人も無意識に使っている構図です。円構図（p.38）にも通ずる部分があります。

主役が中心に来ていればよい

中心に配置する主役の一部が、画面外に繋がっていても構いません。例えば、右の図のように鐘を主役に据えたいイラストの場合、その下に塔が伸びていても問題はないのです。
また、国旗の日の丸のデザインのように、必ずしも主役のモチーフがぽつんと独立して配置されている必要もありません。
日の丸構図は、結果的に「主役が中心にある」という原則を守っていればよいのです。

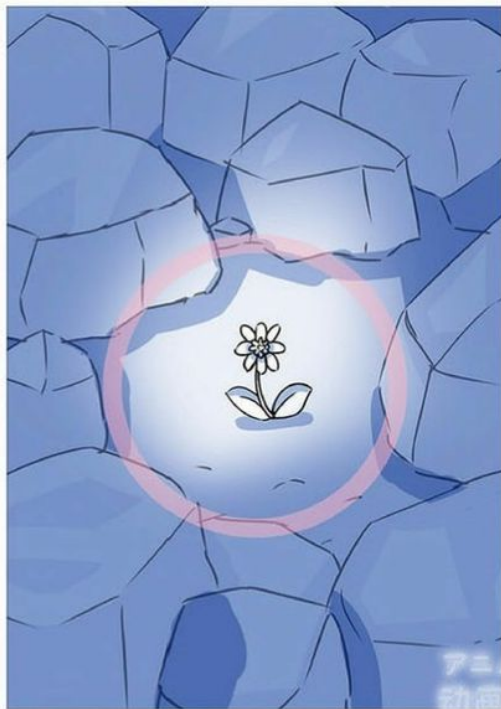
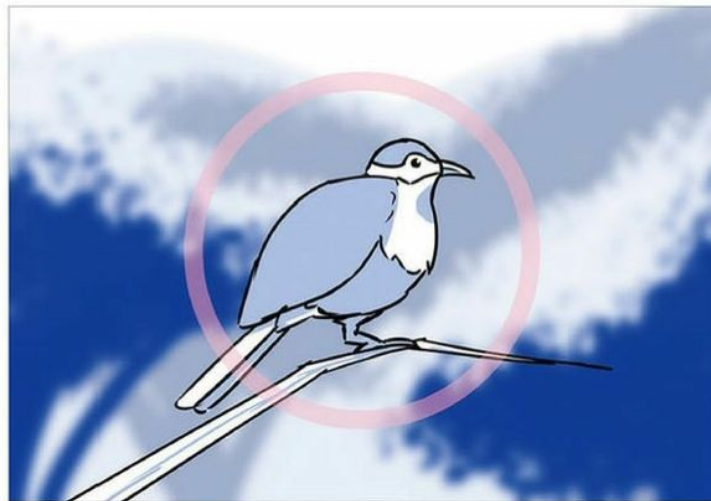
主役を明確かつ魅力的に

△の図は、きちんと日の丸構図になっていますが、シンプルな日の丸構図にシンプルなキャラクターなので、さみしさを感じさせます。もう少しインパクトが欲しいところです。

この場合は、キャラクターのデザインにこだわるなどして魅力を増したり、キャラクターが画面に占める面積を大きくするなどしてみると、よりよくなります。
日の丸構図は単純な構図であるがゆえ、画面が単調にならないように、とにかく魅力的で目立つ主役を配置してあげるようにしましょう。

情報はストレートに伝わってきますが、すべてがシンプルにまとまりすぎています。余白が多いので、さみしさも感じます。

キャラクターのデザイン自体を考え直し、女の子から天使に変更しました。日の丸構図でも映えるように、キャラクターの占める面積を大きくし、インパクトを強くしています。

背景が目立ちすぎないように工夫する

日の丸構図にも、背景はあって構いません。
ただ、まず主役ありきの構図なので、主役がかすんでしまうような目立つ背景は（特別な意図がない限り）避けた方が無難です。
かといって、複雑な背景を描いてはいけないというわけではありません。例えば、たくさんの岩の中にぽつんと花があるイラストのように、画面の中で浮いた要素や色彩などを対比させることで、主役が目立つよう工夫すればよいのです。

花と岩という違いすぎる要素と明るさによる対比で主役の花を目立たせました。日の丸構図であると同時にフレーム構図（p.58）にもなります。

背景をぼかすことにより、主役にのみ焦点が行くようにしました。

COLUMN

手抜き構図!?

「日の丸構図」を「手抜き構図」という人もいます。本当にそうでしょうか？
確かに、「背景を描くのが面倒」「描けないから描いていない」などというのであれば、手抜きといえます。ですが、本当に素晴らしい日の丸構図は、引き算に引き算を重ねて、必要なものだけを厳選して残した結果、その構図にたどり着いた作品であることが多いのです。
国旗の日の丸だってそうです。デザインやシンボルマークの究極の目的は「誰が見ても正確に情報が伝わる」ということです。老若男女・国籍問わず、誰が見ても同じように意図が伝わるようにするには、不要なものを削り、情報をシンプルにすることが最も有効です。
日の丸は、丸、赤、余白という三要素以外すべてをそぎ落とすことでどの国の誰が見ても、太陽を表していることが分かるようになっていて、世界中で高く評価されているデザインです。
シンプルイズベスト。だからこそ、日の丸構図は奥が深い構図です。
写真の世界では日の丸構図で素晴らしい作品を撮れることが、一流の写真家の証だとも言われています。イラストでもそうかもしれませんね！

構図の活用方法

複数のモチーフで日の丸構図を作る

一枚のイラストに複数の主役が存在している場合でも、日の丸構図は適用できます。
ただし、画面内にモチーフをばらばらに配置しては日の丸構図として成立しません。複数のモチーフで日の丸構図を効果的に使うためには、複数のモチーフを一つにまとめるようにしましょう。
具体的には、ほかの構図で一旦モチーフをまとめてから、日の丸構図として配置する方法が有効です。
右の図では逆三角形構図で複数のモチーフを一つにして、そのうえで日の丸構図にしています。
本書でも何度か述べていますが、一つのイラストに一つの構図だけを適用するのではなく、時と場合に応じて、複数の構図を組み合わせましょう。

作例

オンラインゲーム『無限のファンタジア』で手掛けた、ハロウィンを意識したスーパーデフォルメイラストです。日の丸構図は、円構図やデフォルメと非常に親和性が高く、丸を意識して描いたスーパーデフォルメイラストには最適です。

宮島のご当地萌えパッケージで手掛けた作品です。キャラクターもののパッケージは、まずキャラクターでお客さんを引き込む必要があるので、日の丸構図が最適です。スーパーデフォルメはしていませんが、フカン（p.12）を使い、丸っこい印象に仕上げています。

全体に円を意識する構図

円構図

円構図は、円の形を意識して描く構図で「安定感」「調和」「優しさ」「結束」などを表現できます。
似た構図に、日の丸構図(p.34) がありますが、日の丸構図が主役ひとつを引き立てるのに対して、円構図は画面全体を引き立てる効果があります。
安定感や調和を表現できるので、人物の多いグループショット(p.114) のような集合絵にも効果的です。

構図のポイント

飾り要素なども円を意識して配置すると、よりまとまる。

日の丸構図とは違って、円は画面の中心に配置しなくてもよい。

主役を少しでも目立たせたい場合、主役のみ大きくしたり、円からはみ出させたりするとよい。

ONE POINT!

場合によっては、円は画面をはみ出してもよい。画面内に収まるのが半円や四分円（扇型）でも効果を発揮する。

構図 MEMO

サッカーチームの絵です。チーム全体の物語性を表現したかったので、円構図を選んで描きました。

構図の基本

円構図の基本

円や螺旋を意識して、それに沿って描く構図です。円なので特定の角がなく、どの角度も平等に扱われるため、抜群の「安定感」「調和感」「やさしさ」を表現でき、複数のモチーフを平等に一つに囲うという意味で「結束」も表現することができます。通常、特定の何かというより、イラスト全体を見せたい場合に有効です。

近い構図として日の丸構図があげられます。日の丸が円をモチーフにした構図ですので、円構図とは抜群の親和性があり、よく同時に使用されます。特に、円構図は画面が平等になる分、主役が目立ちにくい場合があります。そのような場合は、日の丸構図も用いて中心に主役を据えることで、主役がはっきりしたイラストにできます。

円の配置と形状

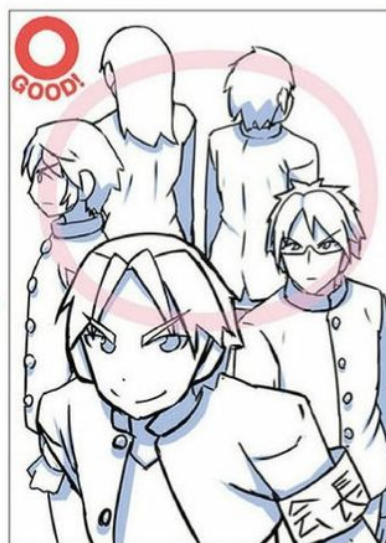
日の丸構図より、円構図は柔軟です。もちろん、画面の真ん中を狙って円を作るとより安定感が生まれますが、日の丸とは違い、必ずしも円の配置をきっちり画面の中心にする必要はありません。変化をつけるのがなかなか難しい構図ですので、時と場合によって、円の位置を上下左右に配置してみるのも一つの手です。

また、円の形も正円でなく、少々歪んでいても構いませんし、円の印象を失わない程度なら途切れても構いません。ただし、歪みすぎて三角形に見えてしまわないようにするなど、円の印象だけは失わないように注意しましょう。

変化をつけるには

△の図は、綺麗な円構図ですが、キャラクターが円に則って同じ大きさで描かれているため、メリハリの少ない画面になっています。この場合は、やはり主役を目立たせてあげましょう。

主役を目立たせる場合、先述した日の丸構図を当てはめる方法以外にも、「主役のみ配置を変える」「主役を大きくする」などの方法があります。特に主役の配置を、円の流れを変える位置にしたり、場合によっては思い切って円から外したりすることで変化をつけると効果的です。

円構図になっています。なんとなく立ち位置や装飾でこのキャラクターが主役かな？というのが分かりますが、平坦な印象です。

主役の大きさや配置を変え、円の流れを崩すことによって存在を明確にしました。イラストにメリハリが生まれ、インパクトも強くなりました。

構図の活用方法

半円や四分円（扇形）にしてみる

円構図は、「動き」「変化」「方向性」のつけにくい構図ですが、柔軟な構図でもあります。必ずしも円が画面内に収まっている必要はないのです。円を思い切って大きくし、画面端で断ち切ると、変化がつき、大きな動きや方向性が生まれます。

人魚姫が王子様を助けるシーンを四分円を意識して描きました。左下に海中描写のための空間を作りつつも、上部はまとまりがよくなっています。

なびく髪で円を構成しました。マントなど、服を使用して円を形作ることもできますし、なびかせることで動きや方向性も表現できます。

COLUMN

円を増やしすぎると……

円構図では、基本的には一つの円を用いますが、曼荼羅に見られるように、一つの画面に複数の円構図があっても間違いではありません。ただし、一つの画面にあまりに円を増やしすぎると危険な面もあります。
もともと円はとても誘目性の高いデザイン要素です。画面の中に一つでもあるだけで、つい円に視線が集中してしまいます。さらに同じ画面に複数の円があると、どの円に目をやったらいいか、分かりにくくなってしまいます。
また、なぜ誘目性が高いかというと、円や丸といったものは、目を連想させるからです。円が二つ揃うと、それは顕著になります。目に対して人間が反応するのは、野獣を警戒していた時代の名残りだと言われています。そういった理由で、やさしさを表現できる円も、たくさん描かれてしまえば、不気味さや緊張感を表現してしまうことがあります。
円を複数使う場合、大小に差をつけてメリハリを意識したり、数も上限を決めるなど、工夫をしてみてくださいね。

女性を描くのにうってつけ

円構図は、「やさしさ」を表現することに、とても向いています。また、円は曲線なので、やわらかそうな女性を描く際にはうってつけの構図です。この場合、同じく曲線であるＳ字ポーズ（p.124）と、とても親和性が高く有効です。女性を描く場合には、積極的に組み合わせるとよいでしょう。

右の図は『不思議の国のアリス』のアリスを描いた例です。主役のアリスを円を意識したポーズで描き、同時にS字も意識したポーズにしています。周囲をアリスと関係のある要素で囲って画面を引き締めています。

これまで説明してきた、三角形構図（p.26）、逆三角形構図（p.30）、日の丸構図および円構図は、基本となる単純な図形を用いた構図です。これらの図形は、使いやすく、図形として形が完成しているので、一つの構図でも作品を完成させることができます。ただ、構図はいくらでも応用が効くことを覚えていてください。

作例

剣と髪で円を作っています。そのほかの部分も全体的に円や曲線をイメージして描いています。

©株式会社トミーウォーカー『無限のファンタジア』

マントの部分を円にしています。なくてもよい部分ですが、余白を埋めるため、躍動感を出すため、またマントによる視線誘導でキャラクターに視線が戻ってくることを狙っています。

©鳥神ミヤジマックス

対角線構図

対角線構図は、画面を横切る斜線を使った構図です。「動き」「奥行き」「リズム」などを表現できます。
画面内に横切る対角線を意識するだけでプロらしい印象になるので、初心者から上級者まで幅広く使われています。
さまざまな構図と親和性が高いので、ほかの構図と組み合わせも可能な応用の幅が広い構図です。

構図のポイント

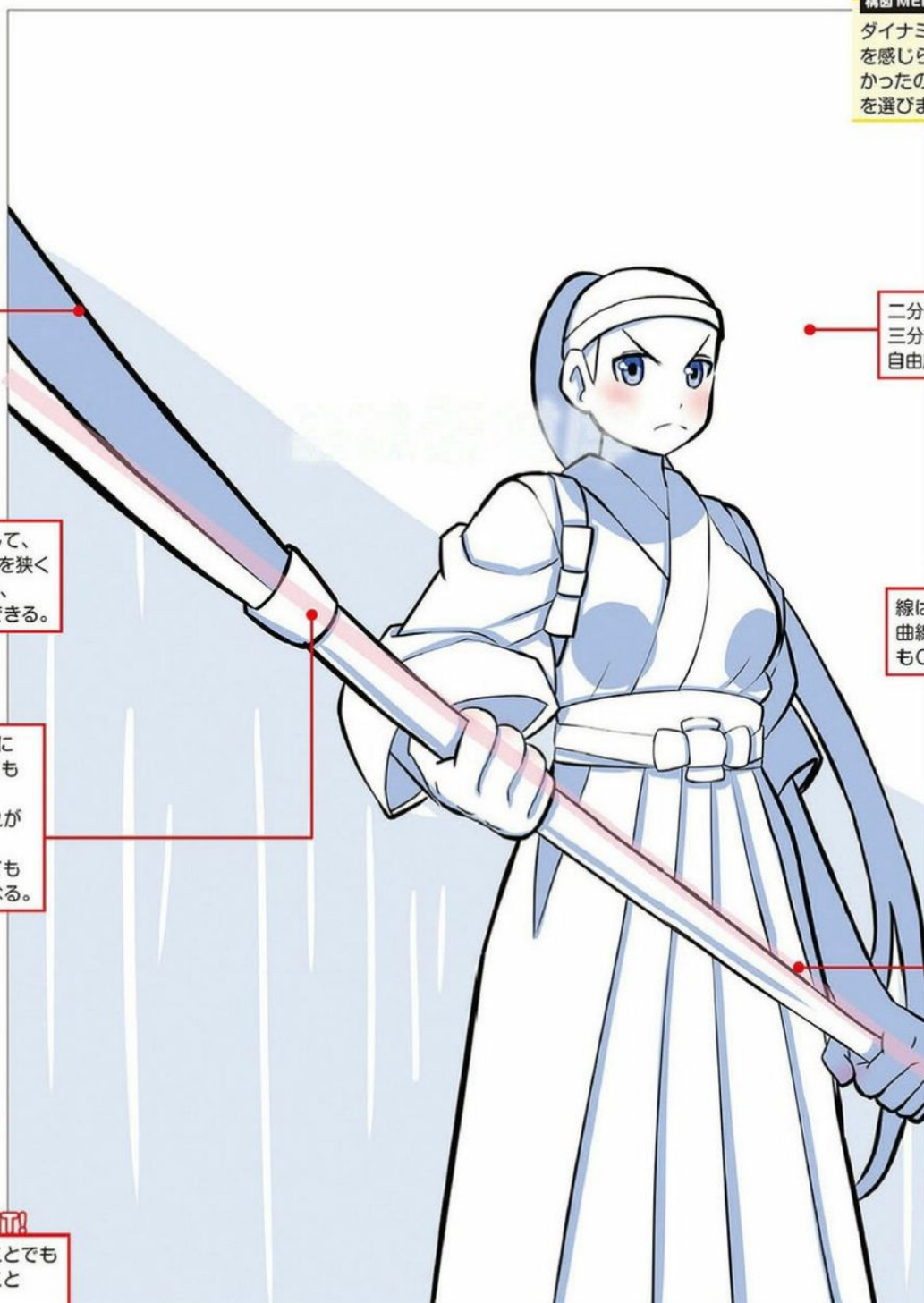
構図 MEMO
ダイナミックに、奥行きを感じられる作品にしたかったので、対角線構図を選びました。

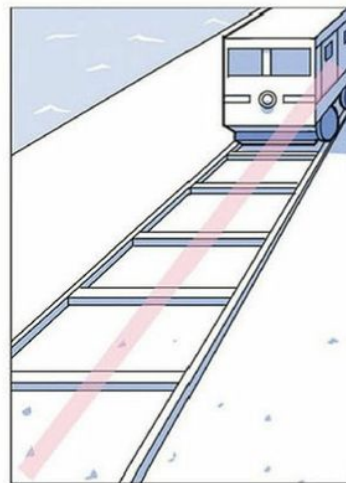
二分割構図(p.46)、三分割構図(p.50)より自由度は高い。

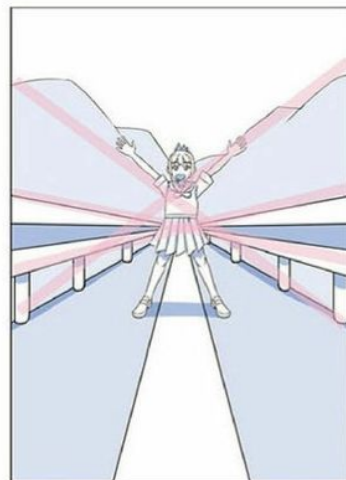
パースを意識して、手前を広く、奥を狭く描くことにより、奥行きが表現できる。

線は多少曲がったり、曲線になってしまってもOK。

必ずしも「線」にこだわらなくてもOK。
ある程度の流れがあれば要素が分断されていても対角線構図になる。

ONE POINT!
要素を並べることでも対角線にすることができる。

対角線構図の基本

画面に対角線や斜線となる要素を横切らせる構図です。二分割構図や三分割構図とは違って、水平・垂直にこだわる必要がないので自由度が高く、斜めの線なので動きやリズムが生まれます。またパースと組み合わせることで奥行きも表現できます。
線は画面上で途切れても構いません。対角線という名がついていますが、必ずしも線が画面を横断している必要はなく、ある程度の長さがあって、線を意識させるような要素であれば対角線構図は成立します。
多くの場合、線となるモチーフを画面から断ち切る必要がありますので、断ち切らない日の丸構図に慣れていたり、イラストをはじめて間がない人は、使用するのに勇気が必要かもしれませんが、反面、要素を断ち切ることができるようになると、作品が上達して見えるようになります。

線は複数あってもいい

対角線は一つの画面に一つという決まりはありません。道路などを描く場合、道自体の線以外にも、ガードレールなどの線も複数発生します。
また、例えばXのように線を交差させても構いません。これはパースの一点透視でもよく使われる手法です。特にこの場合、人間は線の流れに沿って視線を動かす性質がありますので、線が交差する部分に注目させることができます。そのあたりに主役となるモチーフを置くと、狙いのはっきりしたメリハリのあるイラストに仕上げることができます。

型にはまりすぎない

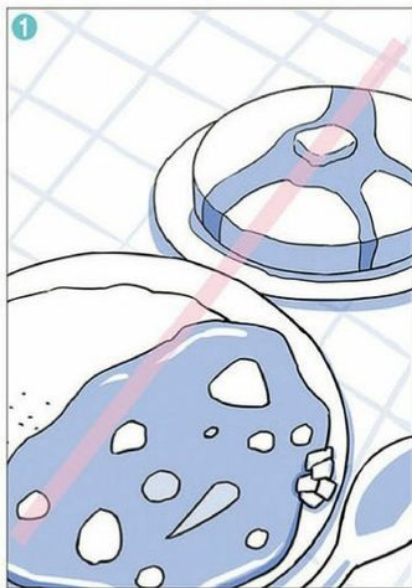
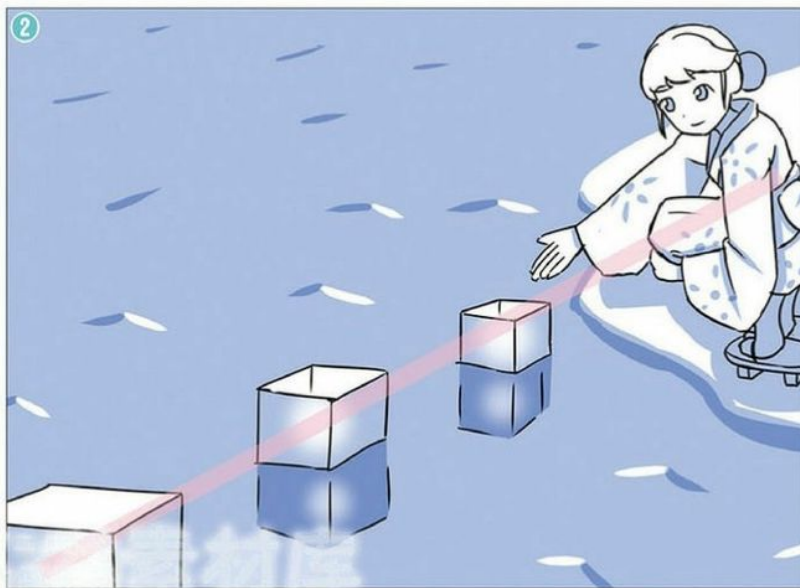
△の図は、綺麗に画面を横断する対角線構図になっていますが、完全な対角線を作ろうとするあまりに主役の人物に標識の柱を重ねてしまっています。これは写真用語で「串刺し」と呼ばれるよくない構図で、人物の頭から生えているように見えて不気味な印象になってしまいます。
先述の通り、対角線は画面を横断していなくても、ある程度の長さがあれば成立します。この場合、人物だけでも十分、対角線構図になるのです。

対角線を意識するあまり、人物の頭から柱が生えているように見えます。これは「串刺し」と言われ、写真では避ける構図です。

人物のみの構図でも、ある程度の長さがあれば対角線構図となります。
対角線構図は柔軟な考え方が大事です。

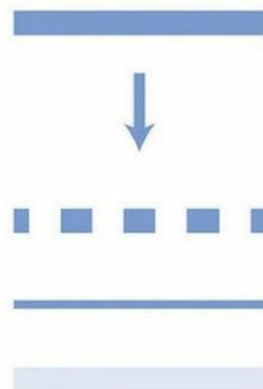
構図の活用方法

点在するもので対角線を作る

対角線構図の「線」は、具体的な「線」でなくても構いません。二つ以上のモチーフを、並べて置くだけでも画面に「流れ」が生まれます。この「流れ」が「線」の役割を果たすのです。
❶では、手前と斜め奥に料理を並べたものが使われていますが、これは複数の料理で画面に「流れ」を作って、対角線構図にしているのです。並べる要素同士が重なっている方が奥行きは感じられますが、❷のように画面上に点在する要素でも、そこに流れさえ感じられれば、対角線構図になります。
もし描いてみて流れが生まれにくいと感じたら、デジタルならではの技法として、要素を前後左右に動かしてバランスを取ってみましょう。

この二つの料理は、厳密にいうと「線」ではありませんが、画面をよぎる「流れ」が「線」の役割を果たしています。これも対角線構図です。

点在する灯篭で「流れ」を作り「線」にしています。流れの最後に配置した人物も「線」の一部になっています。また、人間は「線」があれば視線で線をたどる習性がありますので、線が人物への視線誘導の効果も果たしています。

COLUMN

線

デザインの世界でのお話ですが、デザインの中で使われる「線」、特にデザインの領域を区切る「罫線」を使う際には注意が必要とされています。なぜなら、「線」というものは誘目性が高く、デザインの道具として使われているはずの「線」がほかのデザイン要素より目を引いてしまうことが、しばしばあるからです。この場合、「線」を細くしたり、色を薄くしたり、破線にしたりして、誘目性を落とします。
今回の対角線構図の「線」も、同じです。「線」自体を主役にする場合にはよいのですが、画面のエッセンスとして対角線を使いたい場合、「線」は目を引きすぎないように注意してください。「線」が目を引きすぎる場合の対処法も、デザインと同じです。「線」を細くしたり、色を薄くしたり、破線（点在の流れによる対角線）にしたりしてみましょう。
ほかの構図でもこのような考え方は大事です。構図が強すぎて、意図しない画面になったりする場合などは、よりよいイラストにするために引き算を試してみましょう。

どの構図とも親和性が高い

対角線構図は積極的にほかの構図と組み合わせてみましょう。
自由度が高く、柔軟な構図なので、ほかの構図と組み合わせても邪魔になりにくいのです。最初から別の構図に組み込んで考えてもよいですし、画面に「動き」「奥行き」「リズム」が足りないと感じた場合にエッセンスとして気軽に加えても構いません。
斜め構図（p.22）などには、自然と組み合わせることができます。また、日の丸構図（p.34）や円構図（p.38）など、動きや奥行きの表現があまり得意ではない構図に使うと、画面が華やかになります。
二分割構図、三分割構図と組み合わせる場合は垂直・水平の線が主役なので、若干の注意が必要ですが、これらの構図は縛りが多いので、単調な仕上がりを避ける意味合いでも、対角線構図を組み合わせることは有効です。
ほかの構図と組み合わせる際に、もし対角線をあまり目立たせたくない場合には、しっかりとした「線」ではなく点在する「流れ」を使うようにして、線の意識を希薄にするなど、バランスを見て調整してみてください。

作例

ダイナミックな動きではありませんが、無数に線を用意することで動きを出しています。また、集中線をイメージしているので、視線が集まりやすいです。

©Student:RE

二分割構図

二分割構図は、画面を上下または左右に二分割する構図で「安定感」「落ち着き」「対比」などを表現できます。画面中央で二分割されるので、片方に主役、もう片方にそれを補足するモチーフを入れることができ、状況を分かりやすく説明することができます。

また、二分割構図と似た構図で、シンメトリー構図というものがあり、本項目で解説しています。
二分割構図、シンメトリー構図ともに安定感のある調和の取れた構図です。

構図のポイント

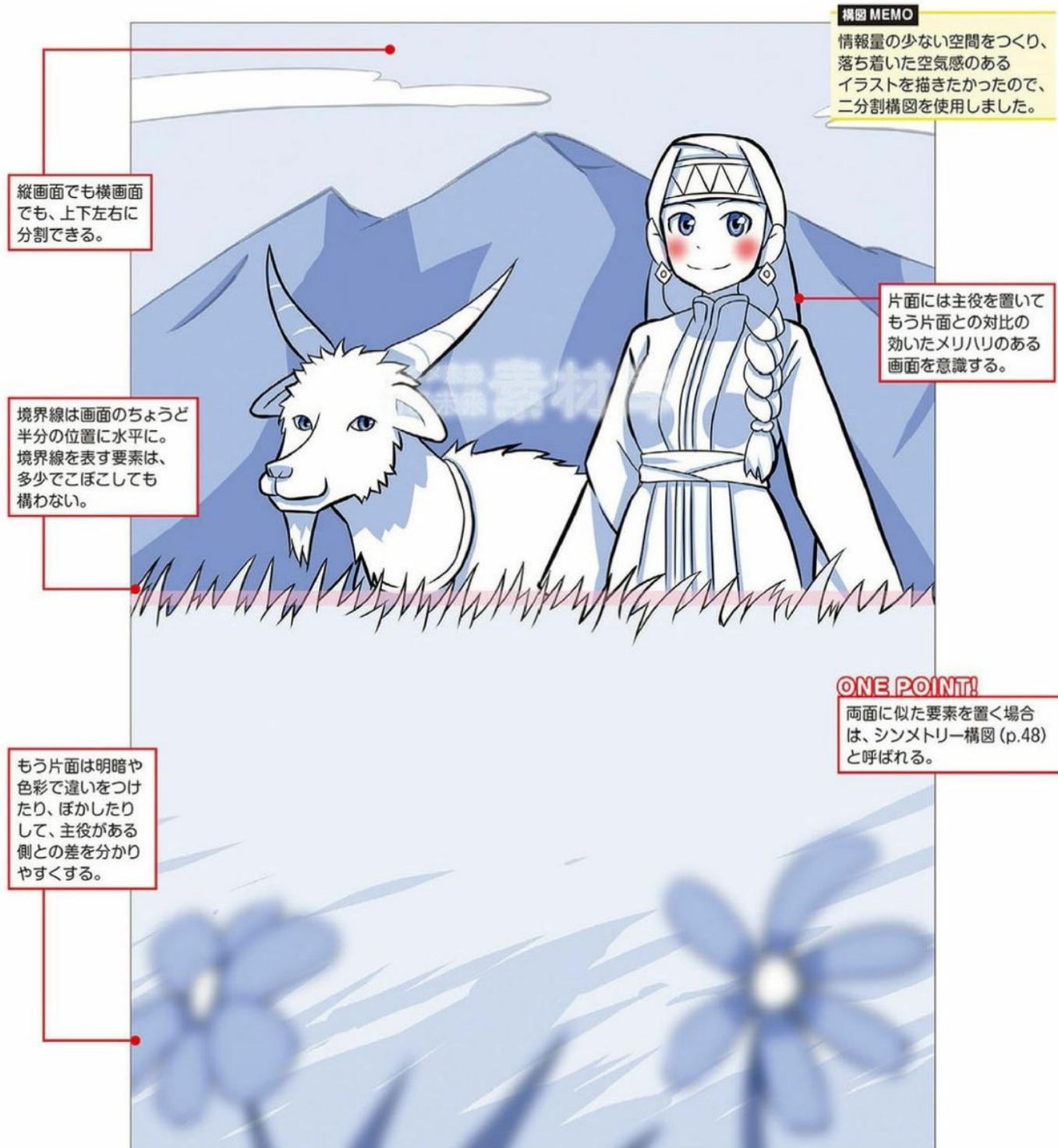
構図 MEMO
情報量の少ない空間をつくり、落ち着いた空気感のあるイラストを描きたかったので、二分割構図を使用しました。

縦画面でも横画面でも、上下左右に分割できる。

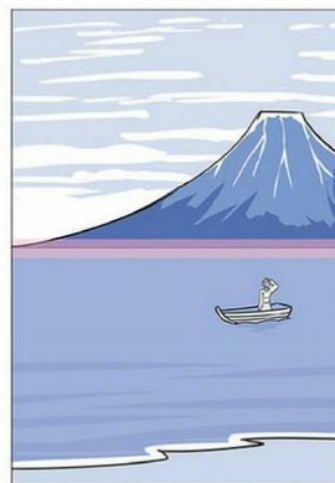
片面には主役を置いてもう片面との対比の効いたメリハリのある画面を意識する。

境界線は画面のちょうど半分の位置に水平に。境界線を表す要素は、多少でこぼこしても構わない。

ONE POINT!
両面に似た要素を置く場合は、シンメトリー構図(p.48)と呼ばれる。

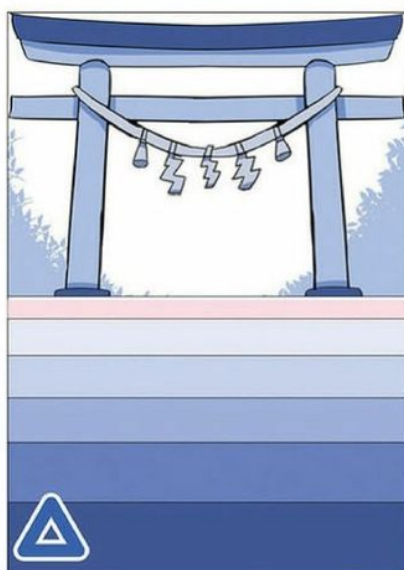
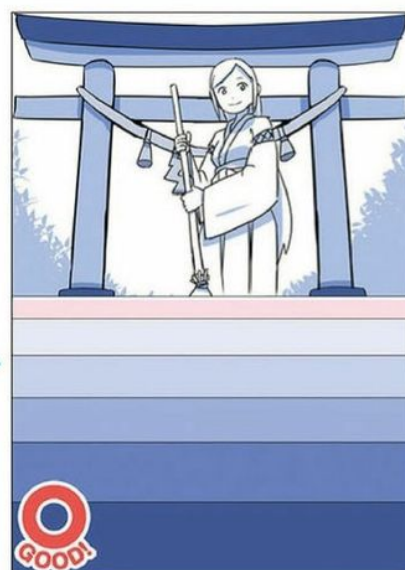
もう片面は明暗や色彩で違いをつけたり、ぼかしたりして、主役がある側との差を分かりやすくする。

構図の基本

二分割構図の基本

画面を上下もしくは左右で均等に分割する構図です。縦画面の構図でも横画面の構図でも使用できます。
水平もしくは垂直のラインで画面を綺麗に分割するので、非常に安定感が出ます。また、分割により画面が整理されて見やすくなることで、画面全体の情報がストレートに伝わる構図なので、状況説明をしたいイラストにも向いています。
特に風景に向いている構図です。分かりやすい例だと、海と空を水平線を利用して等分に分割して描いたり、花畑と山を等分に分割して描いたりする使い方があります。

境界線は水平または垂直に

画面を分割する境界線は基本的に水平または垂直にしましょう。
二分割構図は画面を綺麗に等分する関係上、中心の境界線が命です。境界線が斜めになっていると違和感が強く出てしまいます。斜めになった水平線にはまた別の効果があります。斜め構図（p.22）や対角線構図（p.42）を参照してください。
境界線を表す要素は、多少でこぼこしていたり、ぼやけていても構いません。画面を等分で分割する効果があれば、境界線は何でもよいのです。

主役を明確に。対比を意識する

△の図は、二分割構図になっていますが、見せたい主役がパッと見で分かりにくく、意図の伝わらない平凡な印象になってしまっています。よりよくするためには、○の図のように片面に主役を用意しましょう。片面に主役が現れることによって、画面に明確な対比が生まれ、イラストのインパクトがぐっと強くなります。

綺麗に二分割されていますが、画面全体が落ち着いているので、もう少しメリハリが欲しいところです。

片面に主役を置くことによって、両面に対比が生まれ、結果として全体にメリハリのあるイラストになりました。

構図の活用方法

画面を分割する際に使えるもの

ここまでは主に水平線を利用した画面の分割方法を説明してきましたが、より面白味がある分割方法を探してみましょう。
例えば、木や電柱などを画面の中央に横切らせることによって、画面を分割することができます。また、半分だけ空いた扉、フェンスや壁なども画面を分割する境界線に使えるのです。
つまり、境界線となるものが、垂直や水平であり、画面の半分ごとに描かれるものが違えば二分割構図は成立します。

半分だけ開いた窓から少女が覗いています。片面の窓部分に映った手前の背景を描写することによって、少女が憧れている外の世界も同時に描いています。

ビルの影で画面を分断してみました。境界線を表す要素は必ずしも実体のあるものでなくても構いません。明暗の対比で、面白い画面に仕上がっています。

シンメトリー構図

二分割構図に似た構図で、シンメトリー構図というものがあります。シンメトリー構図とは二分割した画面の両方に、それぞれ鏡写しのように似たモチーフを描く構図です。ただし、例えば左右に分割して配置したモチーフが、必ずしも左右対称である必要はありません。
二分割構図では、分割した両方に目立つモチーフを置くと、主役がぼやけてしまうためあまりお勧めではないのですが、似たモチーフを置くシンメトリー構図は、画面がより安定する効果があるので、よく使用されます。
右の図のように、双子のイラストを描く際などに有効です。ただし、同じようなモチーフが並ぶ構図であるため、単調な画面になる可能性も高いので、構図の意味と役割を考え、印象的なモチーフを選ぶようにしましょう。

作例

シンメトリー構図は、ポーズやシルエットが左右対称から離れても成立します。大まかに似ていることが大切です。

COLUMN

ゲームの背景とアイレベル

ビジュアルノベルゲームの背景ではロケーションハンティングで写真を撮影し、それをもとにトレス・着彩を行うという手段で描かれることも多くあります。撮影の際に、画面の真ん中（50%）の位置にアイレベル（p.20）が来るようカメラを構えることが基本となっています。
ビジュアルノベルゲーム以外でも、50%の位置にアイレベルが必要な背景は多く、筆者もそういった資料をたくさん撮りためています。
ゲームやアニメで背景を注意して見てみてください。アイレベルは真ん中になっている作品が多いはずです。

凝った背景に効果的な構図

三分割構図

三分割構図は、画面を上下左右に三分割する構図で、多くのモチーフを描かなければならないときに「まとまり」を出すことができます。また、空間を使うときの目安にもなります。
三分割された線と、その交点を意識することで、一見散らばって見えるモチーフにまとまった印象を与えることができる構図です。
ダイナミックな波と富士山と複数の舟が描かれた葛飾北斎の『神奈川沖浪裏』では三分割構図も使われています。

構図のポイント

画面が縦でも横の場合でも、均等に三分割する。

構図 MEMO
要素が多かった中で、それぞれの要素を目立たせつつ、できるだけまとまりを出すため、三分割構図を選んで描きました。

目立たせたい要素は、交点に配置する。

二分割構図ほど厳密ではない。配置する要素が、線上や交点から少しずれてもよい。

ONE POINT!
三分割によってできた「面」を意識してモチーフや余白を配置する方法もある。
主役に面を多く使うと主従がはっきりしてメリハリが出る。
面全体の3分の1、3分の2などを意識して配置する。

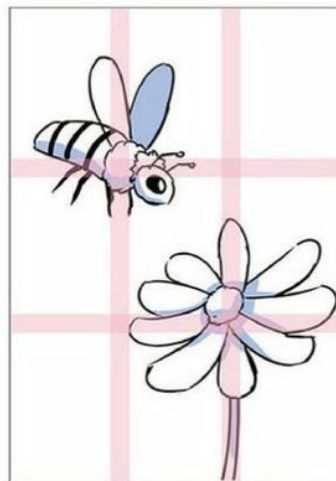
三分割によってできた「線」に配置する場合、要素が線全体をまたいでいる必要はなく、線にかかっている程度でもOK。
線に乗っていれば、線いっぱいまで要素はなくてもOK。

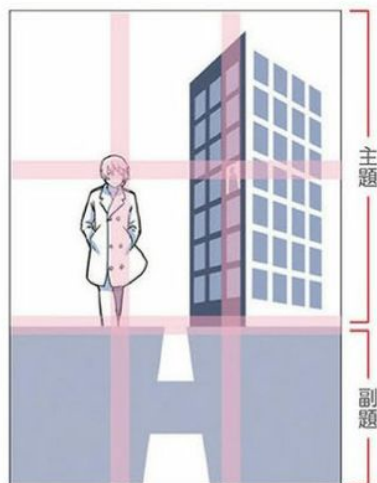
構図の基本

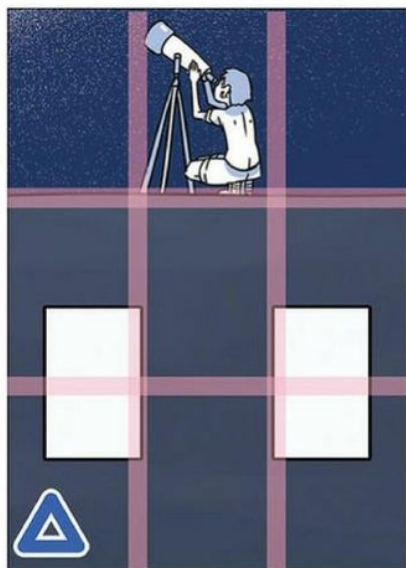
三分割構図の基本

画面を上下左右に三分割ずつ、合計９つの面に分けたグリッドに則って、要素を配置する構図です。図のように画面がシンプルな場合でも、左ページのイラストのように複雑な場合でも効果を発揮します。デザインの世界でもグリッドレイアウトと呼ばれ、多用されている手法です。
グリッドを利用する方法は、大きく分けて３つあります。

●グリッドの線上に要素を配置する方法
●グリッドの４つの交点に要素を配置する方法
●グリッドが区切った面に要素を配置する方法

このうち、線上や、特に交点に重要な要素を配置すると効果的です。
面に要素を配置する方法は空間の配置の目安として便利です。

空間を活かす

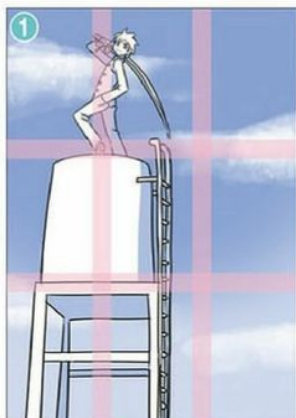
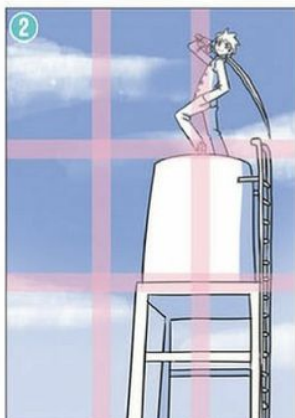
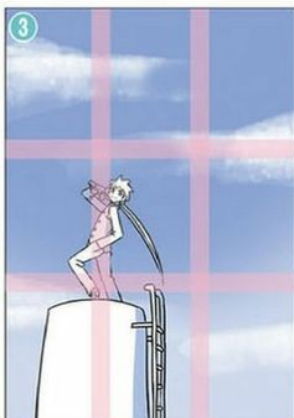
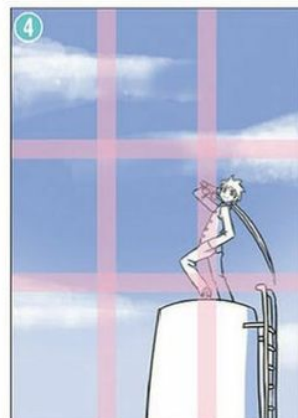
三分割構図を使えば、空間に色々な意味を与えやすくなります。
例えば、３つに分けられた画面のうち、３分の１の面を副題、もしくは余白の要素として利用し、残った３分の２の幅の広い面に主題を描くと、空間のバランスが取れる上に主役がはっきりして魅力的な画面になります。
ただ、この配置方法は二分割構図ほど厳密なものではなく、スペースや要素が多少ズレても問題はありません。都度調整してみましょう。

空間の具体例

天体観測をテーマにした作品です。△の図では、画面中の３分の２をビルが占めてしまっているため、ビルがテーマの作品のように見えてしまい、星空をテーマにしたイラストとしては印象が弱いです。一方、○の図では、ビルを３分の１に設定し、星空の空間を３分の２に設定しました。また人物を線上に設置したため、より主題がはっきりした絵になっています。
表現したいテーマをふまえて空間の調整もしてみましょう。

主役のいる空間が狭すぎて、パッと見たときに、ビルがメインに見えてしまっています。また、天体観測がテーマのイラストだと分かりにくいです。

主役のいる空間を広く取ることによって、ひと目で主題がどこか分かるようになりました。また、グリッドの線上に主役を配置し直して、より空間を活かしたイラストにしています。

構図の活用方法

どこの交点におくべきか

三分割構図の交点に主役を置くと映えると説明しましたが、４つある交点のどこに配置しても、同じ役割を果たすとは限りません。Ｚ構図（p.70）や余白構図（p.54）で詳しく説明しますが、構図においては「どこに置くか」によって、絵の印象は変わってきます。イラストが完成したと思っても、キャラクターやそのほかの要素の位置を変えて、よりよい印象がないか探すことは、とても大切です。
三分割構図は余白をバランスよく見せることができる構図なので、構図に則していればレイアウトを大きく変えてもバランスは崩れにくいものです。デジタルイラストならではの手法ですが、色々と配置を変えて実験してみましょう。

主役を左上に配置した例です。いきなり重要な要素がくるので、驚かせたり違和感を感じさせる位置です。

主役を右上に配置した例です。❶よりは安定しますが、あまり主役が置かれる位置ではないので、違和感を感じます。

主役を左下に配置した例です。ここも、主役が置かれる位置ではないのですが、重い要素が下に配置されるので、比較的安定感が出てきます。

主役を右下に配置した例です。重い要素が下に配置され、また視線的に最後に見られる位置なので、最も安定感を得られます。

COLUMN

何分割構図？

三分割構図を説明しましたが、実は四分割構図もあります。やろうと思ったら五分割構図だってできます！
最初の方で少しデザイン業界のグリッドレイアウトについて説明しましたが、こちらは時と場合によって、いくらでも画面を細分化してデザインのレイアウトを考えたりもします。ただ、グリッドを細分化すればするほど、画面の管理が大変になりますし、縛りが多くなってしまいます。人によって考え方はまちまちだと思いますが、筆者は絵はできるだけ自由に描くものだと思いますので、絵にはあまり細分化したグリッドを使用することはお勧めしません。
三分割構図にしても、あくまで目安です。画面が自由すぎて配置に困る場合に、制限を与えて描きやすくしてくれるものだと思います。
みんな同じルールや配置で描けば、みんなよい絵になるわけではありません。構図に縛られ、使われすぎないように、状況によって上手に利用してあげましょう！

交点の対角線

三分割構図には、交点が４つありますが、この交点の対角線上にお互いに関係のある要素を配置すると、関係性が増し、画面が面白くなります。

例えば、右の図のように敵キャラを左上に、主役を右下に配置することによって、対立しているイメージが強くなり、また動きも出ます。

単に上下同士、左右同士の相対した交点でも、敵対は表現できますが、よりインパクトの強い画面にしたい場合は、対角線上の交点に配置すると効果的です。

作例

三分割構図の面を使っています。大きさに差があっても、広い面に配置しているキャラクターは目立ちます。

4点すべてに重要な部分が来るように配置してあります。

余白を活かす構図

余白構図

余白構図は、画面内に意図的に余白を残す構図で「上品さや高級感」「方向性」「空気感や余裕」「寂しさ」などが表現できます。
高級品のパッケージや上品さが求められるデザインに使用されることが多いです。そのほかマンガのコマでも余白を活かして空気感や進行方向を表現したり、目立つものではありませんが、さまざまなシーンで意図的に使われています。
日本画が得意とする構図で、古くから使われており「間」を愛する日本人ならではの構図かもしれませんね。

構図のポイント

構図 MEMO
前進しているイメージと、進軍しているイメージを与えたかったので、左に余白を入れて、余白構図にしました。

何もないスペースであっても大きな意味を生む。

空など、要素が極めて少ないものも余白として扱える。

左側の空間は未来を表す。右側の空間は過去。

右配置は強く、左配置は弱い印象を与える。
これは断ち切られていても同じ効果を発揮する。

ONE POINT!
余白の大きさ・形・位置などに困ったときは、日の丸構図、二分割構図、三分割構図などを参考にするとよい。

構図の基本

余白構図の基本

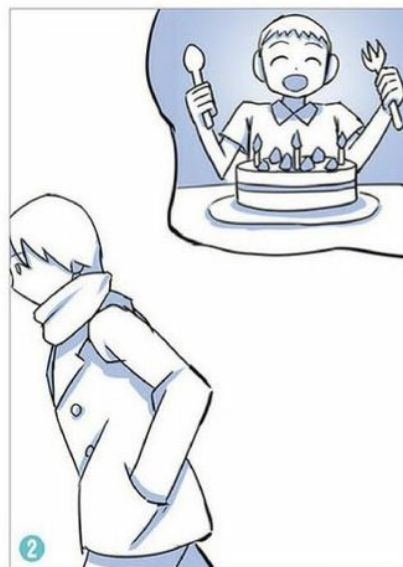
計算をして「余白（空間）を置く」のが余白構図です。余白は「美しさ」や「高級感」を表現できます。また、キャラクターの視線の方向に空間があれば、そのキャラクターが前に進む「方向性」を感じます。
要素が多すぎて画面が窮屈な場合には空などで余白を作ることで抜けができて「空気感や余裕」を感じさせられます。さらに、大きすぎる余白は「寂寥感」も生みます。
何もないスペースであっても、効果的に使えばこれほどの意味を画面に生むのです。
なお、余白といっても必ずしも白である必要はありません。要素が少なく、目立たない空なども、立派に余白としての役割を果たしてくれます。

左側の空間は未来、右側の空間は過去

キャラクターの左側の空間と、右側の空間は、違った効果を発揮します。
日本のマンガは、コマもページも右から左へ進みます。なので、左側には進行方向（未来）が描かれているのです。その印象が強いため左側に空間があるとその方向に進んでいく印象を与えたり、左側の空間に描かれたイメージが、まだ先のことであるように感じさせられます。
逆に、右側の空間に描かれたイメージは、過ぎ去った過去のものであるように感じさせられるのです。

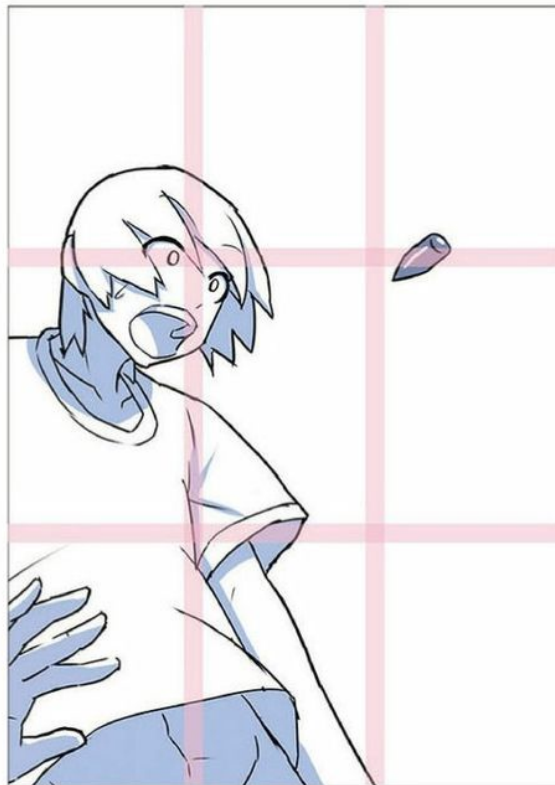
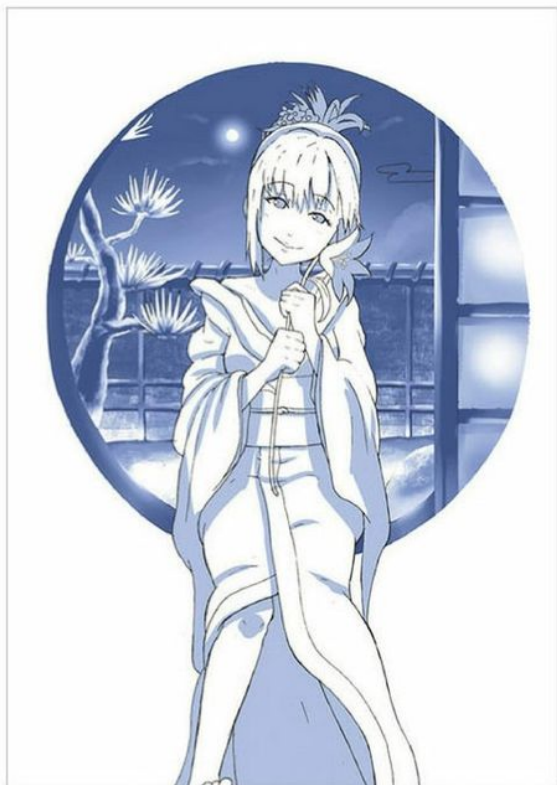
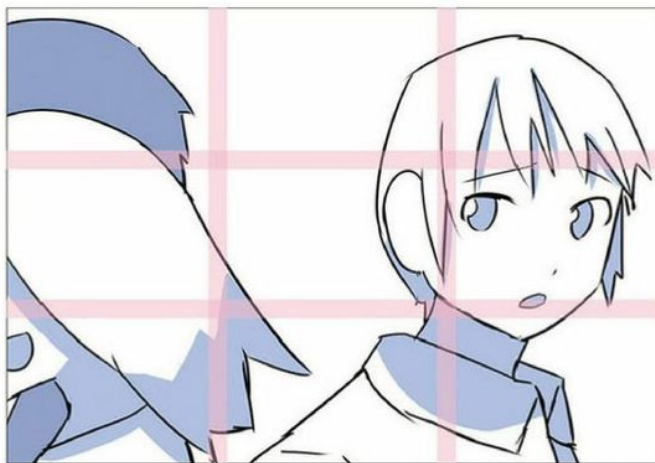
空間の方向による印象の違い

❶は、左側にイメージが出ており、先のことを考えているように見えます。帰宅後の自分の子どもの誕生日会をイメージしているなど、ポジティブな雰囲気もあります。逆に、❷は右側にイメージを出したので、過去の記憶を呼び起こしているように見えます。亡くなった子どものことを思い出していたり、子どもの頃の楽しい記憶で自分を慰めているかのような、ネガティブな雰囲気が出ています。
このように、ちょっとした位置の違いだけで画面の印象が変わりますので、試してみてください。

左にイメージがあるので、未来のことを想像しているように見えます。

右にイメージがあるので、過去のことを思い出しているように見えます。

余白構図の実例

余白の大きさには目安がないので、経験と勘に頼る部分が大きく、上級者向けの構図といえます。ですが、よりよいイラストを描くためには必ず身につけて欲しい構図です。
余白を置く際の目安として、二分割構図（p.46）、三分割構図（p.50）、日の丸構図（p.34）などに従うとバランスのよい余白になりやすいですが、絶対ではありません。
いくつかの実例とともに解説します。

大きく余白を取って、具体的な表情に頼らず孤独や悲しみを表現しました。余白のおかげで、何もない・空っぽという心象も表現できています。右の余白は、ネガティブな表現に向いており、その範囲が大きければ大きいほど効果を発揮します。

銃弾の先に余白を作ることで、方向性を与えています。逆三角形構図（p.30）で不安感や緊張感を、また顔と心臓を三分割構図の点に配置しています。銃弾は三分割構図に従うより、もう少し余白が欲しかったので、ちょっとだけずらしています。
銃弾と余白を使った作品としてはグラフィックデザイナー福田繁雄さんの『VICTORY』が有名です。

四隅に余白を大きく取って高級感・上品さを出してみました。和のテイストに合わせて、背景を円型の丸窓に閉じ込め、主役を日の丸構図で配置してバランスを取っています。

別れた恋人を忘れられないシーンを描きました。三分割構図の点に主役の男性と元恋人の女性を配置。女性の奥の男性は重要ではないので、点にも線にもかからないようにしてシルエットにしています。
女性は左を向いて未来へ進み、顔を断ち切ることで主役への未練のなさを表現しています。主役は右を向いて、過去を振り切れていない状態を表現しました。

構図の活用方法

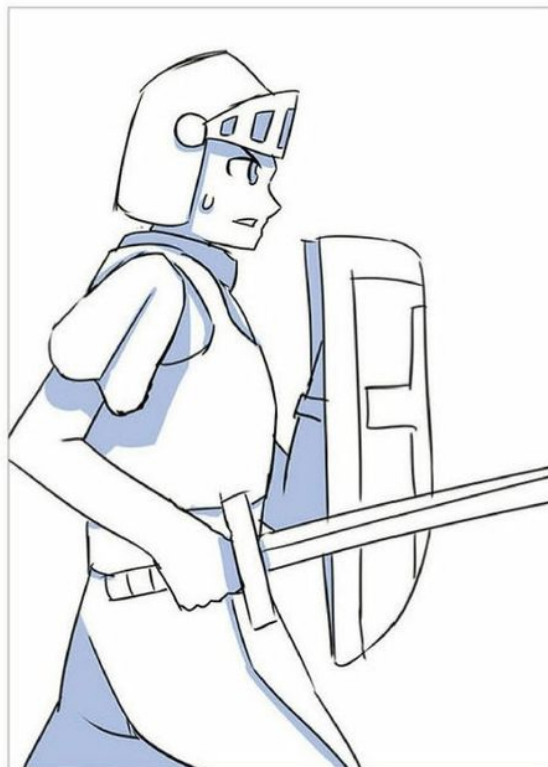
右配置は強く、左配置は弱い

先ほどマンガを例に、左右の余白（空間）による時間表現の違いを説明しました。同様にマンガのページめくりから「右側の空間に強いもの」「左側の空間に弱いもの」を表現できます。

日本のマンガは右から左に進むので、右側には流れとして勢いがついています。右側からの攻撃で勝利する方が流れがスムーズに進みます。なので、右配置のキャラクターが強いことが多くなります。逆に、左配置は読む流れを遮る立ち位置なので、読み手に違和感を与えます。その違和感が敗北を予感させるのです。

右の図は、右側を向いたキャラクター（左配置）が右側からの攻撃（右配置）に備えていますが、これは「右側が強く、左側が弱い」ので、防戦のイメージになります。逆に左側を向いて左側と戦っていると、同じ状況でも攻めるイメージになります。

これは特撮やアニメなどの映像業界を含め、さまざまな業界で使われているとても強い原則です。右側にいるのに負けた場合は、あとで復活する…などの高度な伏線に使えないことはありませんが、基本的には従いましょう。

作例

余白を上手に使った例です。余白のおかげで、剣が出ていなくても剣を振るった感じが強調されています。ただし、右向きで左配置なので、このキャラクターは負けるか防戦の可能性が高い印象を与えています。

フレーム構図

フレーム構図は、限られた枠（フレーム）の中に主役を配置する構図で「主役の強調」「奥行き」などを表現できます。枠で囲むので額縁構図とも呼ばれています。フレームが集中線の役割を果たし、見ている人を引き込む印象的な画面になります。

写真や映像の構図としてもよく使われていて、西部劇映画の決闘シーンで、相手の股下から主人公が構えている姿が見えるといった構図もフレーム構図になります。

構図のポイント

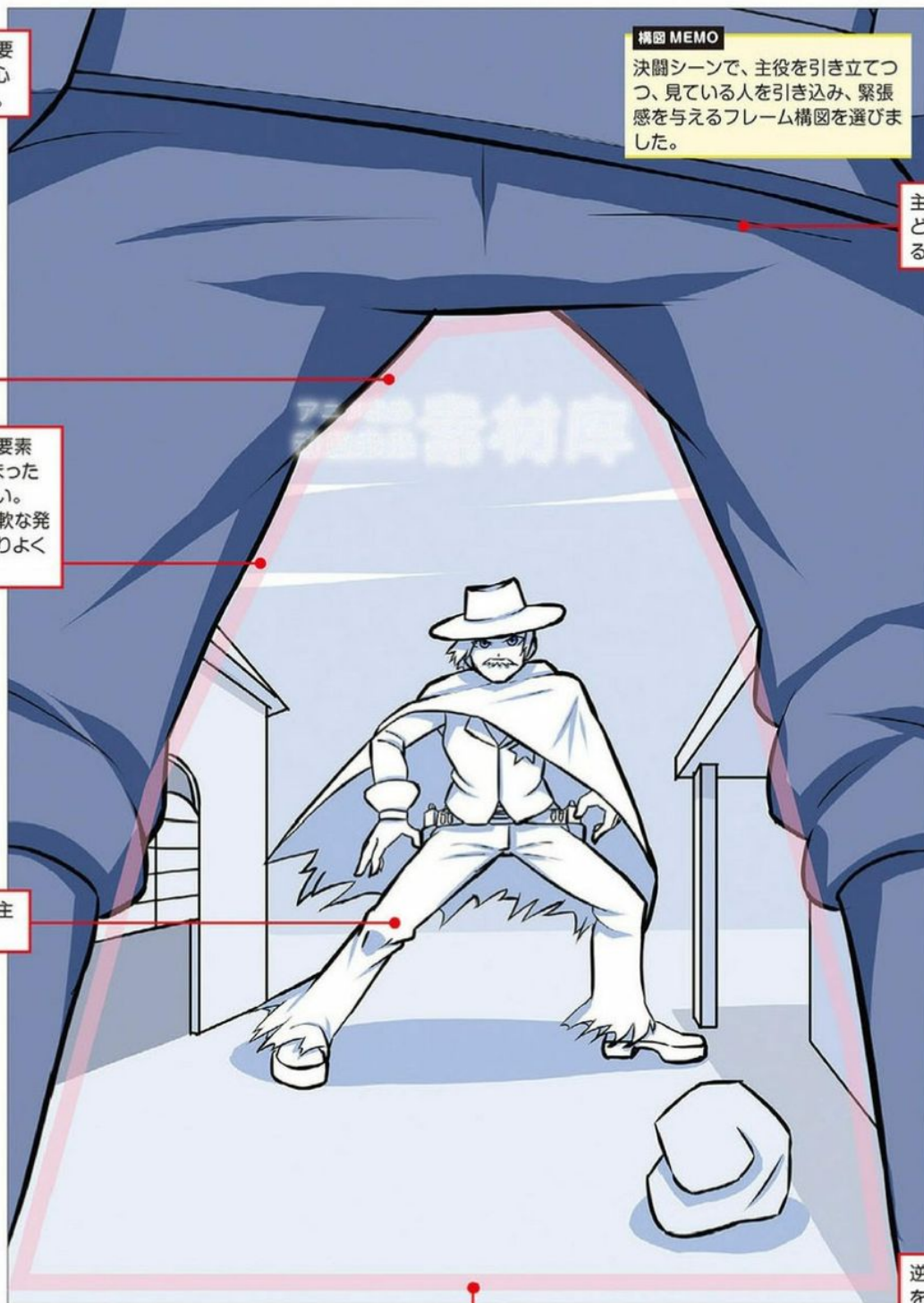
フレームとなる要素の位置は、中心でなくてもよい。

構図 MEMO
決闘シーンで、主役を引き立てつつ、見ている人を引き込み、緊張感を与えるフレーム構図を選びました。

主役との明暗差など、対比を意識するとよりよくなる。

フレームにする要素は、四角や、決まった形でなくてもよい。枠にはまらず柔軟な発想で考えるとよりよくなる。

フレームの奥に主役を配置する。

逆にフレーム自体を主役にするという応用法もある。

構図の基本

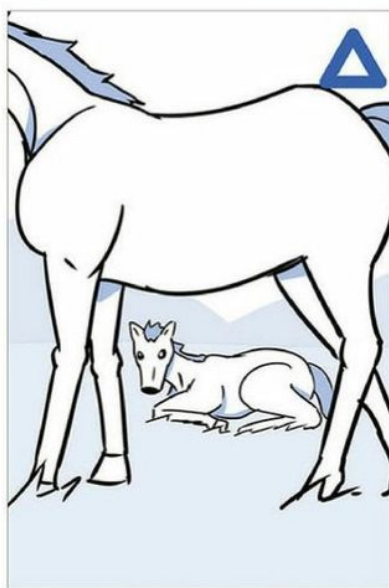
フレーム構図の基本

文字通り主役を「フレーム（枠）」で囲む構図です。別名で「トンネル構図」とも言われています。手前にあるフレームの奥に主役を配置するので、奥行きが出ます。何よりフレームが集中線の役割を果たすので、奥の主役がとても引き立ちます。また、シックで美しい作品に仕上がることもあります。
多くは、トンネルや窓によりフレームを作ります。
また戦闘要素のあるマンガ・ゲーム・映画では、左ページの作例のように、敵キャラの股下もよく利用されます。このような場合、必然的に敵キャラが主役より手前に大きく描写されます。結果敵キャラの方が画面を占める面積が大きく、また主役が敵キャラの手中にあるなどの印象が与えられるので、敵キャラの方が強いという描写ができ、画面に緊張感が生まれます。

フレームの位置は自由に

必ずしも日の丸構図（p.34）のように、主役を画面の中心に据える必要はありません。
日の丸構図も、同じく主役を引き立てる構図ですが、あちらは主役が画面の中心にいなければならないことに対し、フレーム構図は画面のどの位置にフレームを置き、その中に主役を据えようとも、主役は目立ちます。余白構図（p.54）の項目でも説明しましたが、画面のどの位置に要素を据えるかによって作品の印象は大きく変わります。配置に制限がないフレーム構図では、色々な位置を試してみましょう。
とはいえ、フレーム構図と日の丸構図を同時に使っても問題はありません。その場合はより主役が強調される構図になります。

フレームと主役の対比が大事

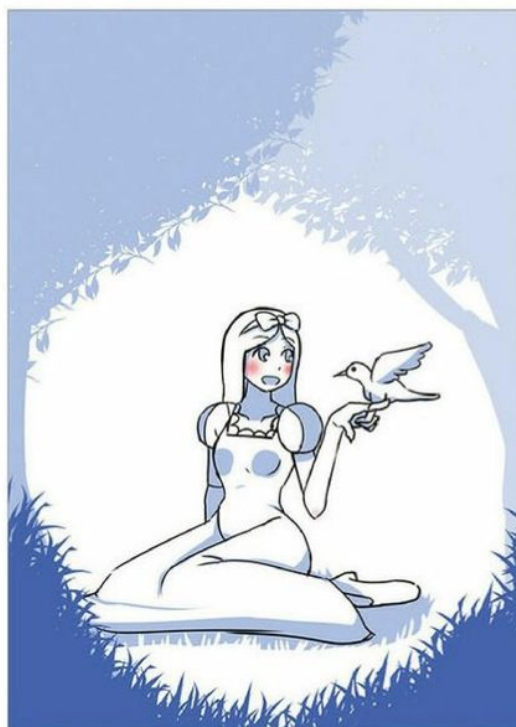
△の図は、フレーム構図になっていますが、フレームの明るさと主役の明るさが同じで、主役に視線が集中しにくくなっていてフレーム構図の効果を発揮しきれていません。この場合は、フレームと主役に対比をつけましょう。例えば、明暗の対比が有効です。○の図はフレームを暗く、主役を明るくしたので、より視線が主役に集中するようになりました。
対比をつける方法には、明暗のほかにも、色彩で違いを出す、主役ははっきり描写し、フレームはぼかすなどがあります。

綺麗なフレーム構図ですが、フレームと主役に対比がないので、主役が全体的にぼんやりしています。

フレームを暗く、主役を明るくし、対比をつけることで、より主役に視線が集中するようになり、フレーム構図の効果が増しました。

構図の活用方法

フレームを工夫する

フレーム構図には弱点があります。応用の幅が少ないため、作品を見ている人に「これはフレーム構図」と分かりやすく、平凡な画面になりやすいことです。変化をつけるためには、フレームを工夫してみましょう。変化のコツとしては、トンネルや窓など、分かりやすいフレームを選ばないことです。一歩進んだイラストを描きたい場合は、なるべくフレーム構図だと気づかれにくい、自然なモチーフを選びましょう。

トイカメラ風のぼけで四隅を囲ってフレームを作りました。レトロな写真の雰囲気が出て、かつ手軽に使えるので、利用シーンも多い手法です。

木々や葉っぱで画面を囲い、フレームを作った例です。深い森の奥という印象も足せるので、絵の雰囲気を高める効果も得られます。

COLUMN

額縁の効果

構図の基本の項目で、フレーム構図は、作品が美しく仕上がることがあると説明しました。それは、フレームが絵画の「額縁」の役割を果たすことがあるからです。

「フレーム」を直訳すると「枠・額縁」です。額縁は、絵を保護する目的もありますが、絵をより美しく見せるためにも使われます。絵画の世界では、額縁のあるなしでは作品の値段が数十倍も変わることがあり、「絵の値段は額縁の値段」とまで言われることがあるほど、額縁は重要なものとされています。

額縁には、飾りの役割以外に外界と作品までの「余白」を作る役割もあります。余白はデザイン用語で「ホワイトスペース（必ずしも白とは限りません。余計な要素が少なければホワイトスペースは成立します）」と言われており、これはデザインをすっきりと見せる働きのほかに、「美しさ」を演出する働きがあります。アップル社の広告やパッケージ、また腕時計など高級品の広告では、このホワイトスペースを上手に活用しています。

余白が少なく、情報がふんだんに盛り込まれたスーパーのチラシは見ていて楽しいものですが、余白の多い高級品の広告と見比べてみてください。美しさという観点では、余白が多いデザインに軍配が上がると思います。

絵でも同じで、いつも、すべてを描ききれば、必ずしも仕上りがよくなるというものではありません。「あえて残す・あえて見せない」ということで、演出できる効果もあるのです。

フレーム構図は、主役のいるスペース以外の空間を、フレーム自体がしばしば隠してしまうこともありますが、そこを、作品を美しく見せるための余白ととらえて考えてみると、発想の幅が広がるかもしれません。

フレーム自体を主役にする

フレーム構図の基本は、主役をフレームの奥に配置することです。ただ、応用として、フレーム構図の主従を逆転させる表現方法もあります。コツは、フレームの要素を豪華で目を引くものにし、フレームをできるだけ小さく、その奥をシンプルにすることです。
例えば、右の図は病弱で外の世界に憧れているお姫様というストーリーで描いたイラストです。フレームはお姫様と豪奢な家具を使って構成し、奥にはシンプルであるがゆえに広々さを感じる世界を描きました。
逆転の発想ではありますが、構図の常識や基本理念という枠にとらわれないことで、印象に残る作品を描くことも可能です。フレーム構図は、発想や応用が、特に重要な構図ですので、柔軟な思考で挑んでみてください。

作例

サンタの衣装に合わせて、クリスマスリースでキャラクターと背景をフレームに収め、まとめてみました。

キャラクターたちで、主役の幽霊を囲むようにフレームを作ってみました。

画面をコマでまとめる

コマ割り構図

コマ割り構図は、イラストとしては一風変わった構図で「状況説明」「時間の変化」「構図の整理」に長けています。
コマ割りというとマンガの印象が強いですが、イラストでもたくさんの情報をまとめたりするのに適しています。

ライトノベルの挿絵では、本文の情報をなるべくたくさん1枚の絵に詰め込みたいときなどによく使われている構図です。
マンガの流れをくんで、時間の経過をコマ割りで表現したりすることもできます。

構図のポイント

マンガのようなコマ割りももちろん使えるが、このようにキャラクター主体でコマを彩るように置くという、イラストならではのコマ割りもある。

構図 MEMO
小説表紙を想定したイラストです。
複数の情報を、整理して一つの画面に収め、全体で効果的な印象を出したかったのでコマ割り構図を選びました。

コマごとの境目も工夫するとよい。

基本的にはコマごとに構図を変える。

ONE POINT!
コマからはみ出すことも効果的。

構図の基本

コマ割り構図の基本

コマ割り構図は、一つの画面を複数のコマで細分化して描く構図です。
一枚絵より、情報を多く込めることができるので「状況の説明」がしやすい構図です。
また、コマごとに違う時間を描写できるので「時間の変化」も表現できます。さらに、一つ一つ描写を区切ることで画面がすっきりするので、「構図の整理」にも有効です。
また、コマ割り構図には、画面からマンガの雰囲気が醸し出される効果があります。特に、明るくポップなイラストを目指したい場合には便利です。さらに、マンガが好きな人を引き込めるイラストにもなるでしょう。

数種類の構図を使用することが基本

コマ割り構図では、コマごとに効果的な構図を使いましょう。アオリ、フカン、オーバーパースから、アップショットにワンショット、図形の構図まで、コマの状況に応じてたくさんの構図を使いましょう。
もちろん、いくつものコマにそれぞれ構図を考える必要があるので、難易度が上がり、作画の手間もその分だけかかります。ただし、情報量が多くなるので、一枚絵よりもずっとキャラクターの魅力を伝えられる構図でもあります。

コマごとに構図を練る

△の図は、コマ割り構図を施した作品ですが、各コマがすべて平坦で似たような構図になっています。情報が伝わることは伝わりますが、効果的ではない画面といえます。○の図では、コマごとに構図を練って、画面を面白くしようと試みました。画面全体でより迫力が出ていますし、見る人の気持ちも高まる効果が期待できます。

すべてのコマが似た雰囲気になり、平坦な印象です。マンガを描くことに慣れていない人がコマ割り構図を使用した際に、よくこのような仕上がりになります。

一コマ一コマ構図を練って、より魅力的な一枚絵にしました。

右上のコマは斜めのカットに変え、次の拳のコマへの流れを作る右腕を入れました。

全体的に変形ゴマとコマの大小の対比を意識し、動きを出すとともに、空いた上空スペースで効果的に敵のやられ姿を描写しています。上空に飛んでいる敵は、拳のアップショットから主役へ向かう対角線構図（p.42）の役割も果たしています。

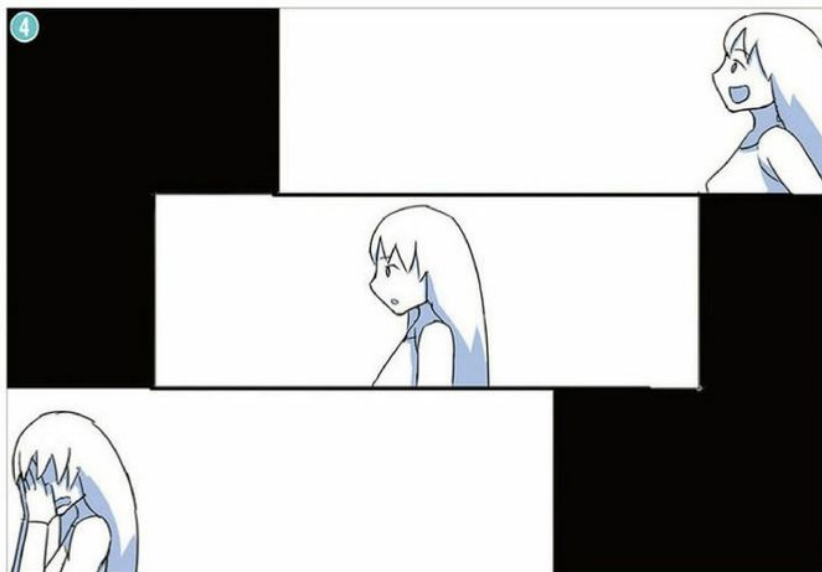
構図の活用方法

コマを有効活用する

コマ割り構図は、マンガで使われるコマがそのまま適用できる場合も多いですが❶、一枚絵ならではのコマ割り表現もあります❷❸。また、基本的にコマ割り構図は、マンガの表現なので、縦画面の方が相性がよいですが、工夫次第で横画面でも使えないことはありません❹。

敵対を表現しました。同じくらい強いライバルを表現したいので、全体的にシンメトリーを意識。ただし、あくまで主役が強いように、余白構図（p.54）の考えに則って主役は右、ライバルは左配置です。上二つのコマの端を斜めにしているのは、方向性を与えることと、下のコマへの誘導を意識しています。

イラストの中に写真でコマを作ってみました。日の丸構図（p.34）とフレーム構図（p.58）の効果もあり、キャラクターの大きさや動きの違いによる対比も狙っています。

ヒロインと、ビリビリにやぶれた手紙でコマを作ってみました。コマから外れた場所に主役を置き、それを囲むようにコマを配置すると画面がよりデザインチックになります。コマの流れや状況説明が重要なマンガの表現方法からは外れるので、マンガの印象を受けやすいコマ割り構図でもイラストならではの雰囲気が出てきます。

時間の経過によってだんだん落ち込んでくる女性です。
さみしさを出すため、あえて同じような構図を選んでいます。三分割構図（p.50）でコマを作成。
余白構図を利用し、コマを左へ徐々に動かすことで、時間の経過を表現。また、女性の後ろの空白を増やしていくことによって、ネガティブ感が増しているという表現をしています。
喜怒哀楽（p.146）や表情（p.150）も有効活用しています。またコマ以外を黒くしてフレーム構図の効果を出すと同時に、白と黒との対比でよりさみしさを強調しています。

コマからはみ出そう

コマの中にキャラクターがいなければならないという理由はありません。マンガでも多用されている方法ですが、コマからキャラクターをはみださせると面白い作品になります。
右の図は、一つのコマしか画面にありませんが、コマからダイナミックにキャラクターがはみ出しています。こういった場合、作品からキャラクターが飛び出して近づいて来るので、驚きや親近感を与えることができます。
また、余白構図の効果で、コマ内部の雑多な情報を、すっきりとさせ、イラストを上品な印象に傾けることができます。
オーバーパース（p.130）で強調した部分をコマから飛び出させ、印象を強めても面白くなるでしょう。

作例

コマによってシーンを変えて、状況を説明しています。斜め構図（p.22）やZ構図（p.70）、オーバーラップ構図（p.78）など、多数の構図を使っています。

七不思議を描いたものです。コマを等分に分割する手法もあります。すべてを平等に扱うので、要素が多くても、情報をすっきりまとめることができ、グループショット（p.114）でも使いやすい方法です。この場合、コマごとに構図をかなり変えていますが、まとまりを出すことに成功しています。

形を意識する構図

アルファベット構図

アルファベット構図は、アルファベットの形を意識して描く構図です。アルファベットのように、誰もが知っている形は「まとまり」「親近感」を覚えます。
バストアップから全身絵まで幅広く活用できる構図です。さらに、構図だけでなく、ポーズにも使うことができます。
本書で解説している日の丸構図(p.34)、円構図(p.38)、Z構図(p.70)、S字ポーズ(p.124) もすべてアルファベット構図と同様の考え方です。

構図のポイント

構図 MEMO
電柱と少女をすっきりとまとめて関係づけるため、「N」のアルファベット構図を選びました。

多くの人が知っている、なじみのある形なのでまとまって見える。

アルファベットの形に従い過ぎなくてもよい。大まかなアタリとして考える。

アルファベットの形自体の印象で選択をする。

別のアルファベットの構図に変えられるものもある。

ONE POINT!
「S字ポーズ」があるようにアルファベットの形は構図にもポーズにも使える。

構図の基本

アルファベット構図の基本

アルファベットの形を意識して描く構図です。三角形構図のコラム（p.29）でも解説しましたが、アルファベットは、世界中のほとんどの人が知っている形状であり、親しい形として刷り込まれています。その形に沿った構図は自動的に記憶の中の形状と照らし合わされ、どこかで見たことのある「まとまり」や「親近感」を覚えるのです。
日の丸構図、円構図、Z構図は特に有効なアルファベット構図です。発想や考え方次第で、応用ができ、作画の助けになる構図ですので、ぜひ意識してみましょう。

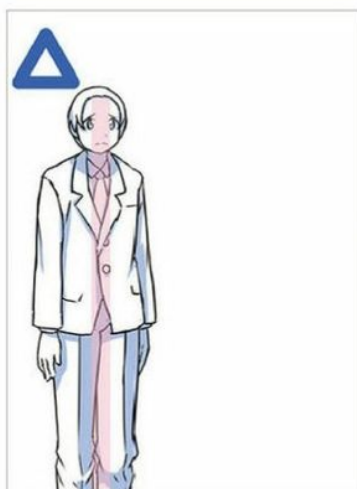
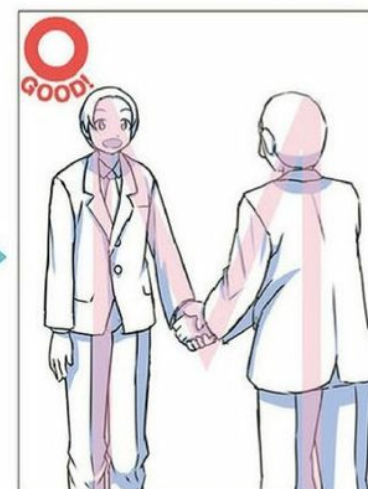
寝転がるカップルをつなげるA構図。両足がついており、三角形構図も満たしているAは抜群の安定感。

どのアルファベットを選ぶか

どのアルファベットでも構図に利用できます。
最初から特定のアルファベットに当てはめるつもりで考えてもよいですし、いまいちまとまらない場合に、当てはめられそうなアルファベットを選んでもよいです。その形に則するということが大事です。
字の形から受ける印象そのままにして選ぶことがポイントです。アルファベットの下の部分がしっかり両足がついているAやH、下の部分の面積が広いLは安定感を出したいときに使えます。上が広がっていて接地面が小さいVや、片方だけが広くて丸まっているDは、逆三角形構図（p.30）と同じく、動きや不安定感を表現したいときにお勧めです。

正座を利用してのL構図。I構図より足場が広いので、安定感が強まります。

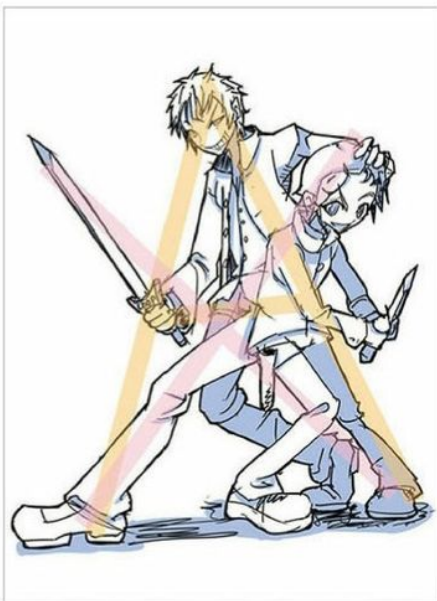
ほかのアルファベットも試してみる

△の図は、Iを選んだアルファベット構図です。要素が少なすぎて、表現に乏しく、棒立ちと変わりません。
変化をつけるためにほかのアルファベットを探します。ここではMを選んで、○の図のように一人画面に足して握手させることで、画面を賑やかにしました。
OとQもしくはC、VとW、FとEなど、字形が似ているときは少しの工夫で別のアルファベット構図にできます。思ったような印象にならない場合、別のアルファベットにできないか試してみるとよいでしょう。

I構図です。やはり棒立ちの印象は拭えません。

画面奥に一人追加し、M構図に変形させることで、画面の印象を変えることに成功しました。H構図としても使えそうです。

要素の点在やオーバーラップがあってもよい

対角線構図（p.42）で、具体的な線ではなく、流れで線になっていればよいと説明しましたが、アルファベット構図も同じです。
アルファベットの型にはめようと、無理をしてイラストを硬くしてしまうよりも、何となくそれらしい形になっている程度で構いません。
要素がつながっておらず点在していてもよいですし、モチーフが重なって結果的にアルファベットになっていてもよいです。もちろん、変化をつけたい場合には、目立たせたいものや余計なものをアルファベットからはみ出させても構いません。あくまでアタリの一種と考えて、柔軟な思考で当てはめていきましょう。

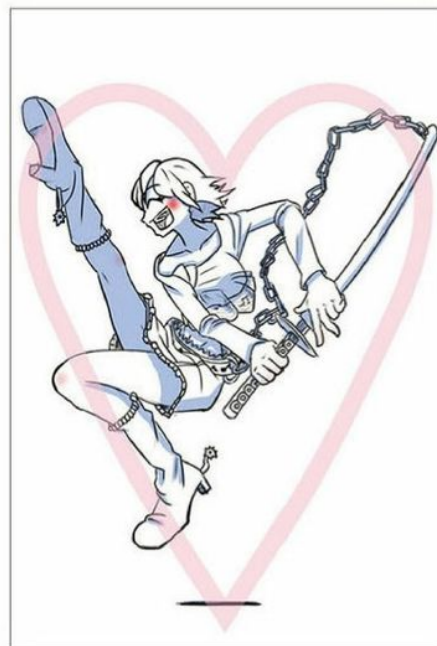
Y構図。大きく傾けて勢いを出しています。

氷の魔法をイメージ。P構図。Pは右部分に動きがつきます。もちろん逆のqでもOK。

変形X構図。A構図も足して安定感を増しています。

KLなど、多数組み合わせてみました。
何気ない光景も構図によって格好よく見せられます。

構図の活用方法

自分で構図を開発する

アルファベット以外の形でも構図は作れます。
アルファベット構図は、多くの人がアルファベットを知っているからこそ、まとまって見え構図として成立しています。多くの人が知ってる文字や図形であれば同じように構図にできます。
右の図はハートをモチーフにイラストを構成しました。逆三角形構図（p.30）の亜種として、動きや不安定感を出しつつ、少し可愛らしさも出ています。
このように、工夫と発想次第でただ描いたイラストよりも特別な意味やまとまりを与えることができます。
こういった特殊構図は、ついその形状にこだわりがちになりますが、使用する意味を忘れないようにすることが大切です。
動きが必要になったら斜め構図（p.22）をエッセンスとして加えたり、空間を扱いたければ三分割構図（p.50）を試すなど、ほかの構図と積極的に組み合わせてみるのもよいでしょう。

作例

N構図です。ウエストアップという限られた要素でもアルファベット構図は作ることができます。

L構図でもあり、J構図でもあり、D構図でもあります。どちらにせよ、まとまりは非常によいです。

Z構図

Z構図は、見る人の視線の動きを意識した構図で「目を引きたい」「最後まで要素を見せたい」ときに向いています。人は何か作品を見るときに、無意識にZの形に沿う流れで目線が動く法則があります。その法則を使って、見せたい要素をZの形に配置することでたくさんの情報を簡潔に伝えることができます。

雑誌などのレイアウトデザインでも使われています。

Zの流れ上はしっかり描き込んで、それ以外は少しラフで……など重要度を認識することで時間短縮することもできます。

構図のポイント

構図 MEMO

怪獣映画をイメージして描きました。目を引き、情報が自然に伝わるようにしたかったのでZ構図を選びました。

Zの流れを意識する。

Zの四隅に主要なモチーフを配置する。

必ずしもZの真ん中の線は必要ない。４点だけでも流れはできるので、四隅に何を置くかが大事。

左上、右上、左下、右下。どこに何を配置するかも重要。

ONE POINT!

似た考え方で、左上、右上、左下、右下の重心を考慮した配置方法もある。

Ⓩ 構図の基本

Z構図の基本

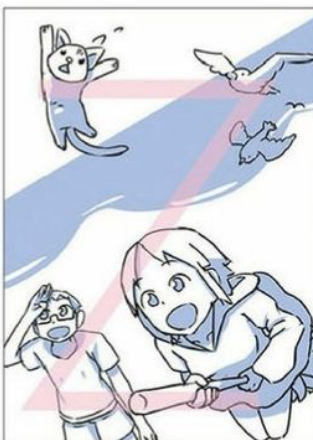
Zの文字の流れを意識して要素を配置する構図で、アルファベット構図（p.66）の内の一つです。
通常、人間の視線は「左上、右上、左下、右下」とZの文字に沿う流れで移動していくという法則があります。その流れに沿って情報を配置すると見ている人は自然に画面に目を走らせられるので、情報をすんなりと受け取ることができるのです。
また、どこに要点を置くかによって作品自体の注目度を高めることもできます。視線誘導により、その作品の中で大切な要素を効率的に伝えることができる構図です。

グーテンベルグ・ダイアグラムとZ構図

Z構図は、隅の４点に重要な要素を配置すると特に効果的です。この４点は、すべてが同じ働きをするわけではなく、場所によって重要度が違います。この法則をグーテンベルグ・ダイアグラムと言います。
人の視線は導入の左上❶から、右上・左下を通って、右下❷へZの形で流れます。
間の右上と左下は、そこまで注目される場所ではありませんので、重要なものや目立つものを配置してもあまり効果を発揮しません。視線が通る場所なので、ここにもイラストに必要な要素を配置すると画面全体のバランスがよくなり、情報がスムーズに伝わります。

左上は視線を導入する一番重要な箇所です❶。ここに人を引きつける要素を配置するとより効果的です。
右下は終点なので二番目に重要な箇所です❷。目線の締めくくりに印象深い要素を配置します。
右上と左下の二つは通過点で、注目度は低い場所です。あまり重要ではない要素を配置します。

重要度を意識した配置例

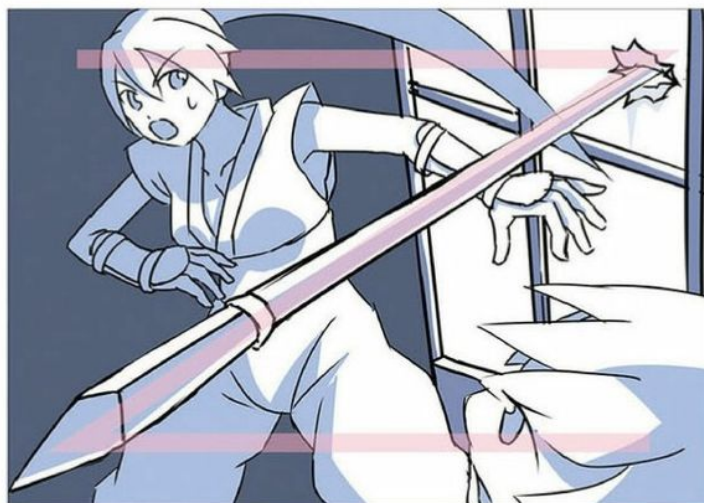
△の図は、４点に要素を配置していますが、要素の重要度は意識していません。右下に主題である少女を置いたために視線の流れがスムーズに行かず、意図しない違和感が出てしまいました。
○の図はグーテンベルグ・ダイアグラムに則り、要素の配置を整理したものです。情報がすんなりと伝わるようになり、視線誘導に成功したイラストになりました。
Z構図にする場合、必ずしもグーテンベルグ・ダイアグラムに則らないといけないわけではありません。イラストによってはどうしても右上や左下に重要なモチーフを配置したい場合もありますし、わざと違和感のある配置で不思議な印象を狙うという方法もあります。あくまで目安として使いましょう。

重要な要素の配置がバラバラで、意図しない違和感が生まれています。

グーテンベルグ・ダイアグラムに則った配置に変更しました。視線の流れがスムーズになり、情報が伝わりやすくなりました。

構図の活用方法

Zの大きさ

Z構図のZの大きさに注意が必要です。
Zのサイズは、大きくても多少小さくても成立します。Zの形にパースをかけるなどして奥行きを表現してももちろん構いません。ただし、小さすぎるZはあまり効果的とはいえません。なぜなら、Zに至るまでの余白が多いと、余白の印象が強くなり、結果見ている人はZの流れが認識できず、視線誘導の効果が無くなるからです。また、構図を複数組み合わせることはとても大事ですが、同じく４点にモチーフを置く構図といっても中心に寄って配置する三分割構図（p.50）とは、若干相性が悪いといえます。

三分割を意識しすぎると、日の丸構図（p.34）の役割の方が大きくなっています。

Zはダイナミックに使うことで効果を発揮します。

COLUMN

レイアウトデザインとイラスト

本書でもたびたびレイアウトデザインについて触れてきましたが、デザインとイラストにはとても深い関係性があります。両方とも見る人を意識した美術に関するもので、構図の考え方も多くの部分で共通しています。そもそも、「デザイン」の語源は「デッサン」と同じ「designare（計画を記号に表す）」です。見る人に情報を伝えるため効果的な計画をし、具体的な形で表現をするということですね。絵もデザインも、大元は同じ目的なのです。
イラストに限らず絵は自由なものだと思います。ですが、絵を仕事にしたい場合や、ファンを増やしたい場合など、絵を手段として具体的な目的を叶えたい場合は、本書のような技術を積極的に身につけることも大切です。特に、このZ構図は、仕事でとても役に立ちます。ポスター・書籍・雑誌など、イラストレーターの仕事はデザイナーとの連携が強く求められます。その際に、お互いの分野で同じ知識を持っているということは、とても強みになるのです。
イラストの専門学校でも、その多くではデザインの授業がカリキュラムに組み込まれています。逆にデザインの専門学校でも、イラストの授業が組み込まれていることが多いです。
イラストとレイアウトデザインは、相互に影響し合っている大切な知識や技術なので、ぜひ身につけてみてください。

画面内の重心とバランス

Z構図と関係が深い考え方に、「画面内の重心バランス」があります。こちらはモチーフの「重さ」から画面四隅の要素の配置を決める考え方です。画面を上下で分けて考えた場合、上に軽い要素を、下に重い要素を配置すると画面が安定します。これは、人間の見慣れている風景に関係しているとされています。上は空の印象があるので軽く感じ、下は大地の印象があるので重く感じるということです。
画面を左と右で分けて考えた場合、左に軽い要素を、右に重い要素を配置すると画面が安定します。これは、右利きの人口が多く、右に重い物を持つからという説があります。
それらを組み合わせて考えると、左上に一番軽い要素、右上に二番目に軽い要素、左下に二番目に重い要素、右下に一番重い要素を配置することが、最も見る人に安定感を与えられるということになります。重さは、軽いものは薄く、重い物は濃く色を置いたり、軽いものは小さく、重いものは大きく描くことで調整可能です。
この考え方は、必ず４点すべてに要素を配置する必要があるZ構図ではなく、ほかの構図を使うときにも、どこに配置するかという目安として使えます。
グーテンベルグ・ダイアグラムも、この重心のバランスの取り方も、絶対的なものではなく、あくまで目安です。お互いに相反する部分も抱えています。これらに縛られすぎると混乱したり、絵が硬くなりますので、迷ったときや用途に合うときに、使えそうだから取り入れてみようぐらいの考えで利用するのがお勧めです。

作例

グーテンベルグ・ダイアグラムに従ったZ構図です。

主役の顔からはじまり、泥棒がお団子を盗もうとしているという情報で終わる、グーテンベルグ・ダイアグラムです。すべての情報が伝わりやすくなっています。

バランスをよくするための手掛かり

黄金比

黄金比は、人間が見て美しいと思う比率の法則で「美しく見せたい」「画面に調和を出したい」ときに向いています。本書では黄金比に沿って描かれた黄金螺旋を使った構図を中心に解説しています。
イラストやキャラクターデザインなどはもちろんですが、背景やロゴなどにも使われる構図です。
企業のロゴマークなどにもよく見られ、ゲームキャラクターのソニックも黄金螺旋に則った造形だったと話題になりました。また、モナリザの顔も黄金比に則って描かれており、さまざまなところで活用されている構図です。

構図のポイント

黄金螺旋の形状に沿って、モチーフや構図を描く。従いすぎる必要はなく、ある程度曖昧でも効果はある。

螺旋の形状自体に動きがあるので、動きがある作品にも向いている。

黄金螺旋は一つの画面に複数あっても構わない。

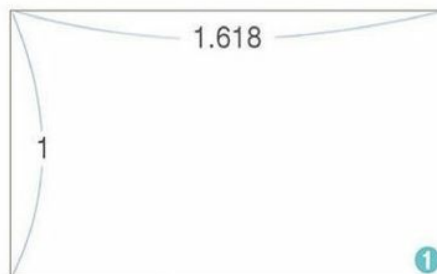
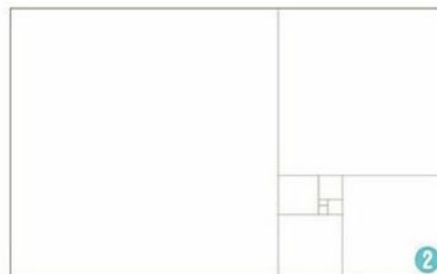
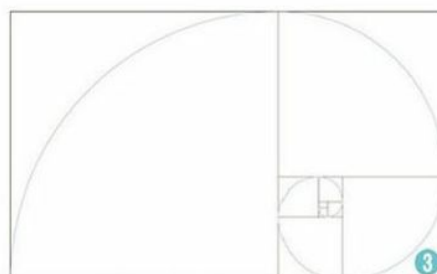
黄金螺旋を断ち切っても構わない。

ONE POINT!
三分割構図も黄金比に近い。

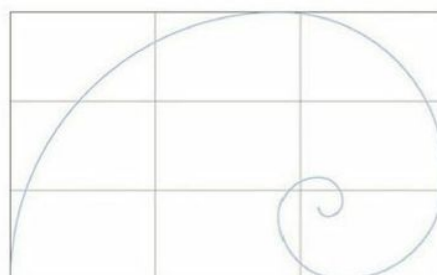
構図 MEMO
要素がいくつかあるイラストを美しくまとめたかったので、黄金比を使って作品を描きました。

構図の基本

黄金比の基本

黄金比は、人間が発見した美しさの比率で、厳密には「1:1.618」の比率のことを言います。この比率を分かりやすく図形で表したものが、「黄金長方形」と呼ばれるもので、正方形の左右もしくは上下の片方を、1.618倍に引き延ばしたものを指します❶。

この黄金長方形ですが、実は無数の正方形に細分化できます❷。
正方形という形状は、非常に調和が取れたものですが、黄金長方形は正方形の集合体というだけでも、非常に計算されつくした、調和が取れた形状ということが分かります。

この細分化した正方形の集合体に則って、各正方形の端と端の対角線を曲線でつないでいくと、螺旋の形状ができ上がります。この螺旋が「黄金螺旋」と言われるものです❸。
黄金比を使った構図といえば、基本的にはこの黄金螺旋のことを指します。
キャラクターデザインはもちろん構図やレイアウトデザインも、この黄金螺旋に従えば、非常に美しく、調和が取れた、魅力的な形になると言われています。

世界で最も美しいと言われる法則

黄金螺旋を使えば、非常に魅力的な作品を作り「やすく」なります。ですが、その形状に完全に従って、上手に作品を作ることは非常に困難です。螺旋全体ではなくモチーフの一部が螺旋に沿っているだけでも構いませんし、沿っていても一部が螺旋から外れていたりしても構いません。黄金螺旋に従っていれば必ず美しい作品になるわけはありませんし、黄金螺旋にしばられすぎると没個性的な作品になります。目安として使いましょう。
なお、黄金螺旋の形状は、上記の形だけでなく、螺旋が縦になっても、横になっても、上下左右に反転されていても構いません。

使いやすくしたものといっても螺旋の形状が複雑なので、厳密に使うにはハードルの高い構図です。多少曖昧でも構わないくらいの気持ちで、気楽に使うとよいでしょう。
三分割構図（p.50）も、黄金比・黄金分割と呼ばれることがあります。厳密には違うのですが、これは、黄金長方形を三分割した場合、線が黄金比のものと近い位置を通るからです。ですので、三分割構図も美しい構図とされています。

構図の活用方法

黄金螺旋の活用例

黄金螺旋は、ポーズと構図どちらにも使用できます。

キャラクターデザインに使用しました。螺旋の形状から魂を連想し、さらに螺旋に沿わせられる物を持っているという連想で死神を描いてみました。螺旋に沿わせるとまとまりが出る上に、螺旋は形状自体に動きがあるので、動きのある作品に向いています。

黄金螺旋は画面内に一つである必要はありません。複数使用しても構いません。作例では４つ使っています。雲のように形状そのままで使用したり、横顔のように少し途切れても形状に従っていても構いません。山は曲線に従って描き、木でまとめたり、太陽と鳥のように点在で黄金螺旋に沿ってもよいのです。

COLUMN

自然界の黄金螺旋

黄金比は、人間が発見した美の法則と書きましたが、黄金比は自然界でもしばしば見られる形状です。

ひまわり・松ぼっくり・シダなどの曲線が多い植物や、巻き貝の螺旋、果ては台風や銀河の形など黄金螺旋の形状に則しているものは多くあります。2016年に話題になりましたが、なんと九州の形も、黄金螺旋に沿った形状であることが分かりました。

自然界は、意外と物理学や数学にきちんと則った様相を持っていることが多いです。

例えば、全体の形状を細分化していっても、その形状が元々持っていた形状の印象から大きく離れない図形のことを「フラクタル」と言いますが、これはブロッコリーや雪の結晶、稲妻、木の枝分かれ、人間の腸壁などにも見られます。

長い地球の歴史の中で、動物も植物も現象も、多くの研鑽を重ねて現在の姿に落ち着いています。それに美しさを感じるのは、生き物の本能なのかもしれませんね。

画面からはみ出した黄金螺旋

黄金螺旋は画面全体に必ず収まっている必要もありません。黄金螺旋を断ち切っても構わないのです。
多少、制約は増えてしまいますが、黄金螺旋を断ち切ることによって、画面はより複雑になります。黄金比を使っていることが目立たないように利用しているプロもいますが、その際にもこの方法は有効です。
黄金比は、それ自体で、もう完成された構図ではありますが、目が慣れている人やプロなどは、「黄金螺旋か」と気づくことも多いです。気づかれてはいけないというわけではありませんが、できれば作品は純粋な目線で見てもらいたいものです。黄金螺旋のサイズを大きくしてみたり、小さくしてみたり、斜めにしてみたり、ほかの構図も積極的に組み合わせるなどして工夫してみるとよいでしょう。

作例

上下に二つの黄金螺旋を使っており、それぞれキャラクターと猫に螺旋が収束するようにしています。

左右に二つの黄金螺旋を使っています。

遠近法を効果的に活用できる構図

オーバーラップ構図

オーバーラップ構図は、手前のモチーフと奥のモチーフが重なり合った構図です。「奥行きを表現したい」「作品をうまく見せたい」ときに向いている構図です。
オーバーラップ構図というのは本書の造語で、映像技術のオーバーラップとは異なります。本書ではモチーフを重ねて奥行きを出すことを、オーバーラップと呼んでいます。
イラストに限らず、絵画や彫刻、静物デッサンでもモチーフを重ねて描くことは大事にされています。意識するだけで作品の完成度がグッと上がります。

構図のポイント

構図 MEMO

三角関係の三人を、ただ漠然と描くのではなく、より物語性が伝わり、また魅力的なイラストにしたかったので、オーバーラップ構図を選びました。
真ん中の主役と、あこがれの人を重ねることで、主役の親近感や想いを表現。少し離れた少女は、想いを秘めているので主役とは重ねていません。

キャラクター同士を重ねてもOK。
思い切って主役に別のモチーフを重ねても効果的。

オーバーラップ構図は無理なくほかの構図と組み合わせられる。
ここでは、全体は三角形構図（p.26）で構成。
また余白構図（p.54）でそれぞれのキャラクターのスタンスを暗示している。

重ねるモチーフはサイズや位置が適切になるよう、こまめに調整する。

重ねるものは、主役より目立たせないように気をつける。

重ねるモチーフを工夫し、互いに関係性があるもの同士を重ねると、イラストのメッセージ性が上がる。

キーとなるあこがれの人は、あえて大きく描いているが、目を描かなかったり、断ち切って存在感を調整している。

構図の基本

オーバーラップ構図の基本

モチーフとなる二つ以上の要素を、一つは手前に、一つは奥に置き、重ねることによって手軽に「奥行き」を表現することができます。これを本書ではオーバーラップと呼びます。
奥行きを表すにはパースや空気遠近法などが有名ですが、オーバーラップ構図では要素と要素を重ねるだけで奥行きが表現できます。しかし、簡単だからこそ意識をしないと使えない構図です。
画面内の上下方向の空間を表すY軸、左右方向の空間を表すX軸を意識できている人は多いのですが、イラストを始めて間がない人は奥行きの空間を表すZ軸にまでは気が回っていない場合が多いです。だからこそ、このオーバーラップ構図を意識するだけで作品がぐっと上達して見えるのです。
もちろん、プロにとっても大事な構図です。

思い切って主役にかぶせる

効果的なオーバーラップ構図には思い切りが大切です。
キャラクターにも背景にもオーバーラップ構図は有効です。イラストの主役であるキャラクターにモチーフを重ね一部を隠してしまうことには思い切りが必要だと思いますが、重ねるだけで奥行きを表現することができるので、思い切って重ねた方がイラストの世界観をより深めることができます。
デジタルイラストでは重ねてから位置を動かして様子を見るなど、あとで配置のバランスを調整できるので色々と試してみましょう。

重ねるモチーフのサイズや位置

△の図は、オーバーラップ構図に則って、主役に花のモチーフを重ねています。しかし、大きすぎて色も濃く主役よりも目立ってしまっています。花が主役になる場合はこれでもよいのですが、思い切るのにも限度が必要です。この場合は重なっているモチーフを「小さくする」「顔にかからないようにする」「色や存在感を主役より薄くする」「ぼかしをかけてみる」などが有効です。
特にぼかしをかけてみると写真のぼけ（p.118）の表現のように、さらに奥行感が高まります。

主役より花のインパクトの方が強すぎて、花が主役のイラストになってしまっています。

花の存在感を落とすことで、メインをはっきりさせました。
このように、作画後も調整すると、作品の完成度は高まります。

構図の活用方法

重ねるモチーフを工夫する

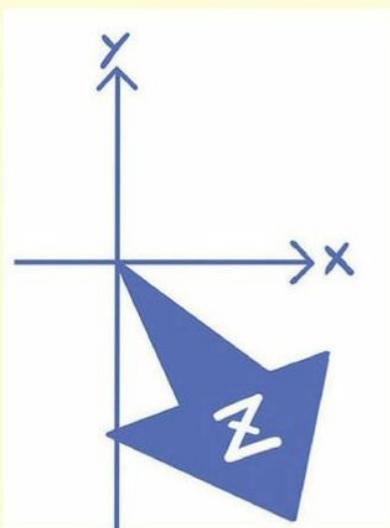
オーバーラップ構図ではモチーフ同士を重ねることにより簡単に奥行きを表現できますが、関連性のあるモチーフ同士にしたり、洒落のきいたモチーフを重ねるなどすると、イラストの魅力やメッセージ性をさらに高められます。

美少女もののマンガなどでよく見られる構図です。手前の葉っぱで描写できない部分を隠してみました。ユーモアのある雰囲気が出ています。

主役自身の一部（武器）を使ってオーバーラップを構成しました。
画面全体を主役で効果的に埋めつつ、距離感やスピード感を出しています。対角線構図（p.42）を用いて、さらに動きをつけています。また迫力が出るようにアオリ（p.8）も使っています。
オーバーラップ構図は、無理なくほかの構図と組み合わせることができます。

COLUMN

オーバーラップ構図とは

オーバーラップ構図という名称は、実はこの本の造語です。今まで色々と技法書を読んできましたが、該当する内容を見たことがないわりに、とても重要な内容だと思っています。この本の中で一番語りたいほど、有効な構図なのです。
私の経験上、このオーバーラップ構図は、やっていること自体は非常に簡単なことなのですが、ある日、映画を見ている最中に、モチーフ同士を重ねることの有効性に気づきました。そして絵でも意識することによって、ようやく使えるようになりました。それだけ意識することは大事なのです。
うまい人の絵に比べて、今ひとつ自分の作品には何か壁があるように感じる人は、絵を描いているときに「重ねる」「重ねる」と意識して描いてみてください。慣れれば、自然とオーバーラップ構図が描けるようになります。
重ねる以外にも、Z軸という奥行きの要素もしばしば頭から抜け落ちることが多いです。奥行きの技術は絵の上達に必要不可欠なものですので、一つでも多く習得できるよう頑張りましょう。

透明を重ねる

オーバーラップ構図は、必ずしも別のモチーフで主役を隠さねば表現できないものではありません。例えば魔法やエフェクトなどの半透明な要素や、ガラスやプラスチックなどの透明な要素で透けさせてしまえば主役を隠さずにオーバーラップ効果を追加することができます。
イラストにとって透明というものはとても大事で、例えば鉛筆デッサンでも、上級者向けに「透明なビニールをモチーフにかぶせて描く」という練習方法があります。言い換えれば「透明を描く」ことができれば作品を上級者らしく見せることができます。オーバーラップ構図は、「作品をうまく見せる」ことも目的の一つですので、この「透明を描く」という手法と親和性がとても高いのです。
デジタルでは、透明度を調整するだけで手軽に半透明にできます。主役をもっと見せつつ、オーバーラップ構図を表現したいときに、透明を重ねるという方法も試してみてください。

作例

ヘンゼルとグレーテルです。重ねることで二人の関係性を強調するだけでなく、片方を傾けてバランスを崩すことにより、画面の動きと、キャラクターが支え合っている様子を表現しています。

切り取って構図を変更する

トリミング

トリミングは完成後の作品に手を加える加工技術の一つです。「構図を変えたい」「主役を変えたい」「断ち切って特殊表現をしたい」ときに使える技術です。
ゲーム業界ではワンショットの全身図をトリミングし、アップショット、バストアップ、ニーショットなどに変えたりすることもあります。そういった特殊な場合以外でも、作品の最終的な印象を調整するのによく使われています。
デジタルだからこその技術ですが、知っておくとさまざまな場面で活かせます。

構図のポイント

トリミング前

基本は完成原稿の拡大で調整する。

構図 MEMO

トリミングでキャラクターを断ち切ることで、画面外への想像の余地の追加と、動きの強化を試みました。

ONE POINT!

拡大をする場合は、解像度に注意する。

断ち切りはその先の世界の表現・動きの表現・キャラクターの魅力を強化できる。

ONE POINT!

トリミング後に足りない部分を描き足しても構わない。

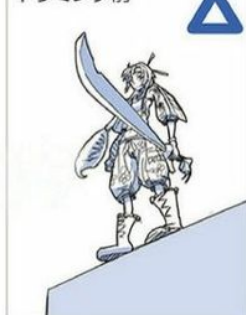
構図の基本

トリミングの基本

トリミングとは「不要な部分を取り除いて画面を整えること」です。その言葉通り、完成後の作品を調整して、よりよい作品に仕上げるための工程のことを指します。
描き始めて、最後まで一貫してそのまま最高の仕上がりにできる人は、なかなかいません。キャラクターが大きすぎ・小さすぎで思ったような印象にならないことや、ウエストアップで描き始めたが、後でバストアップにしたくなることもあります。その際、拡大縮小をして調整すれば「構図を変えられ」、二人いるキャラクターのうちの一人を大きくすれば「主役にでき」、もう一人も「断ち切れば」画面内に存在する意味を変えられます。上手に使えば、とても役立つ技法です。特に余白構図（p.54）と相性がよい技法です。
なお、ラフ段階でトリミングして清書や着色に入る人もいます。間違いではありませんが、色を塗ると印象が変わり、どうしても最終的にサイズや位置の調整が必要になってきます。その際、トリミングされた部分（元々の全体像）は着色していないので、絵を動かしたり、縮小したりすると塗られていない部分が画面内にできます。その部分は描き足しが必要になりますので、基本的にはトリミングは完成後がお勧めです。

トリミング前

単純な拡大によるトリミング

△の図は、主役の迫力が出るようアオリ（p.8）で、なおかつ日の丸構図（p.34）で目立たせようとしたのですが、カメラから遠すぎて余白が大きくなりすぎ、静かな印象になって迫力が出ていません。そこで主役を拡大して余白をトリミングし、画面いっぱいになるように構図を変更しました。結果、アオリだけでなく、身体や刀で対角線構図（p.42）も成立して、より迫力が出てキャラクターの魅力が増しました。
ここまで顕著なトリミングではなくても、ほんのわずかに拡大をして、微調整を行うトリミングも、大変有効です。

解像度に注意

トリミングは、作品の拡大が基本になります。拡大すると、その分、確実に画像は荒くなります（付録「データの作り方（p.171）」参照）。拡大の割合が大きければ大きいほど、画像の劣化も大きくなりますし、何度も拡大を繰り返せばどんどん画像は劣化していきます。
拡大よりも縮小の方が画像の劣化は少なくなるため、最初は想定の仕上がりサイズの数倍のサイズ（同じ比率）でイラストを描いておき、仕上がったら想定サイズの画面の方に描いたイラストを持ってきて、そこで「縮小」をかけてトリミングをするという方法があります。この逆転の発想で対処を行うと、劣化は極めて少なくなります。
また、拡大縮小は一度で済ませるべきです。まず原画のコピーを作って何度も拡大縮小を試し、理想的なトリミングの結果が見つかったら、改めて、原画をその理想的なトリミングと同じになるように、一度だけ拡大縮小をすればよいのです。

A 3から、A 4へと作品をトリミングすると、このようにA 3で描いていたときより大きく作品が表示されます。
この原画サイズなら「縮小」ができるので、画質劣化もほとんどありません。

理想的なトリミングを探し、構図を整えました。あらかじめ目標サイズより大きく描いておくと、融通が効くので、癖にすることをお勧めします。

構図の活用方法

断ち切り

キャラクターやモチーフを画面端で「断ち切る」ことはとても有効な表現方法です。画面にすべてが収まっていれば、説明はできますが、想像の余地が少なくなり、画面という閉じた世界にキャラクターがいるような閉塞感が出てしまいます。断ち切ることで、見ている人は「その先はどうなっているんだろう」と想像することができ、作品の面白さが増します。また、画面外にも世界が広がっていることを示すことができるので、生き生きしたキャラクター描写が可能です。

単に走っている絵という印象です。もう少し面白味を出したいところです。

断ち切り、画面からはみ出させることで、その先の世界と、想像の余地を与えました。

また、断ち切りは動きを感じさせることにも長けています。○の図のように足を断ち切ることで前に進んでいるという印象を強化でき、また、画面外でとてもすごい動きをしているのではないかと、見ている人が想像してくれる効果も期待できます。
しかし、全身を描かなければ身体のバランスが取れないという人も多いでしょう。そこで、一旦ワンショットなどで描いておき、拡大をすることによって、最も効果的な断ち切りのトリミング結果を探すという方法をお勧めします。もちろん、先述のように解像度にはくれぐれも気をつけてください。

主役を変える、横と縦のトリミング

トリミングや断ち切りによって、主役を変更することもできます。また、そちらの方が効果的であるならば、横画面の作品を縦画面に変えても問題ありません。

手前にいるキャラが大きいので、どう見ても手前のキャラが主役です。

大きいキャラクターを思い切って断ち切ることで、キャラクターの存在感を薄めました。その分、奥のキャラクターが存在感を増し、主役の雰囲気が出ました。断ち切ったキャラクターも何か意味を成すように、視線を女の子の方へ向けました。また、縦画面にした方が、効果的な断ち切りができ余計な余白がなくなるので、画面を縦画面に変更しました。断ち切りは、キャラクターの魅力を出すだけでなく、逆に魅力や存在感を落とすこともできます。

縮小して描き足す

トリミングとは逆に、バストアップやニーショットなどを描いていて、物足りなくなったら逆に完成イラストを縮小して、足りない部分を必要なところまで描き足すということも、デジタルなら可能です。
狙ったところに、狙ったように最初から最後まで一度で描ければよいのですが、現実にはなかなかそうはいきません。トリミングの技法は、デジタルイラストならではの大変有効な技術ですので、よりよい作品を目指したい場合は、ぜひ取り入れてみてください。

断ち切りを意識して描きましたが、無計画に断ち切ったので物足りず、全身を描きたくなりました。

縮小して全身を描き足しました。ついでに空いた部分に背景を描くと、とても華やかなイラストになりました。

配置変え・反転

厳密にいうとトリミングとは違いますが、最終処理でキャラクターの配置を変更することも、仕上がりには大きく影響します。また、反転させて印象の違いを見てもよいでしょう。
これらの機能にあまり頼りすぎると最初の意図を見失ってしまう可能性がありますが、最終調整をすることは作品の完成度を上げてくれます。デジタルならではの技術なので、有効活用しましょう。
余白構図 (p.54) などの知識を使って、ぜひ挑戦してみてください。

右よりの右傾き、右断ち切りです。
余白構図の項目で説明しましたが、右側は過去などのネガティブな印象を与えます。

上記を反転させ、左よりの左傾き、左断ち切りにしました。
余白構図の項目で説明しましたが、左側は未来などのポジティブな印象を与えます。

もちろん、深い意味はなく、ただ見た目の良し悪しで決めても構いません。大切なことは、仕上げとして色々と調整を試してみることです。

アップショット

ここからは、各ショットを描く際に、有効な考え方やパターンを解説します。
アップショットは、主に顔をアップにした構図で、「主役への感情移入」「訴求力」「感情演出」などが表現できます。

古くから肖像画としても人物の顔は描かれてきました。筆者が長年手掛けている似顔絵もアップショットの一つです。

構図のポイント

構図 MEMO

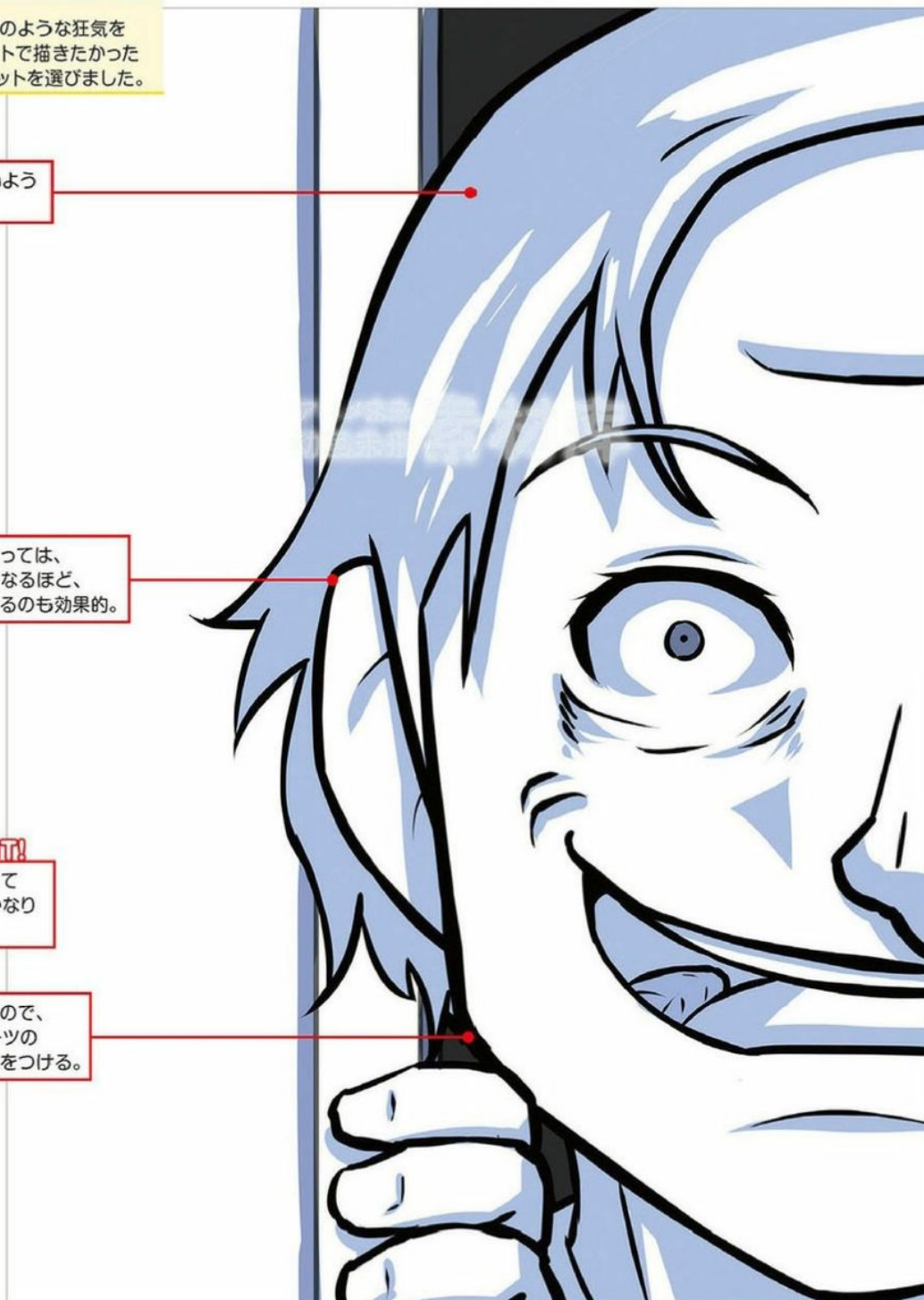
サスペンス映画のような狂気を強烈なインパクトで描きたかったのでアップショットを選びました。

生首にならないように気をつける。

絵のタッチによっては、カメラが近くになるほど、絵をリアルにするのも効果的。

ONE POINT!

顔の角度によって与える印象がかなり変わる。

顔を大きく描くので、表情や顔のパーツのデッサンには気をつける。

構図の基本

アップショットの基本

アップショットは、顔が中心の「構図」です。顔だけということで漠然と描いてしまいがちですが、シンプルだからこそ、小さな技術や知識が光ります。キャラクターの顔が全面に押し出されるので、当然どの構図よりも「主役への感情移入」を狙うことができ、大胆な構図なので「訴求力（インパクト）」が高く、顔面を大きく描くので「感情演出」も得意です。
しかし、使いどころを間違えると、いわゆる「生首」と言われる、「顔しか描かけない」「顔しか描かない」イラストと同列に扱われてしまうことがあります。勇気のいる構図ですが、しっかり狙いを持って効果的に使いましょう。

表情やデッサンに気をつけて描く

アップショットは、顔だけなので言い訳のできない、正々堂々とした構図です。顔の描写と、後述の工夫で魅力的なイラストに仕上げなければいけません。
当然のことですが、まず第一にできるだけ粗を少なく、しっかり描きましょう。キャラクターの魅力を存分に引き出せるよう、表情やデッサンには気をつけて描くことが大切です。
また、顔にカメラが迫るほど、少しずつデフォルメを落としていき、使う線の本数を増やしていくなどして、クローズアップした感じを表現できると、より現実感が出ます。これはアニメのアップショットでよく使われる手法です。

デフォルメのレベルを変える際には、タッチが変わりすぎないようにしましょう。
髪の毛、まぶたやまつげ、服のシワを若干増やすことから試してみるとよいです。
涙袋や、鼻の穴、上下口唇の線を加えることでも、タッチをあまり変えずに少しリアルに近づけられます。

生首にならないように気をつける

△の図は、アップショットをまったく意識していない例です。絵を描き始めた人が落書きでよく描いている絵です。ここで、アップショットを意識してあげると途端に落書きから「作品」になります。
髪の毛を円構図（p.38）にできそうなので、円を意識してまとまりよく描くことで、ポートレイトとしての役割を果たすようになり、魅力が引き立つようになりました。

漠然と描いた、いわゆる生首と呼ばれる状態です。意図のない余白、影や色のなさ、基本顔のみで申し訳程度についている首などが特徴です。描きなれていない人が、よくやってしまうパターンです。

アップショットという意識を込めて描き直しました。訴求力があるようダイナミックに描き、影や頬の色をつけてみました。また、肩まで続くラインをきちんと描くことでその先にキャラクターの身体や世界があることを想像させています。

角度による違い

アップショットは、顔の角度や表情にこだわることが大切です。
例えば、最も訴求力（インパクト）が出るのは正面の顔です❶。隠す感情がない、正直な印象を与えられます。正面の顔はシンメトリーが基本ですが、眼帯をしていたり、左右非対称（アシンメトリー）の髪型にしてもOKです。髪の流れで構図も作りやすいです。
斜め顔アップは、正面より若干複雑な感情を伝えることに向いています❷。
横顔アップは、少し突き放すので、訴求力は若干落ちますが、読者に特別な感情（主に哀愁や強い思いなど）を伝えることに向いています❸。
顔をかしげることによって、表情をより印象深く伝えることもできます❹。動きが生まれ、対角線の効果も果たしますので、元気な顔の表現などにも向いています。

❶

正面で素直なキャラクターの描写。髪も円形を意識し、やさしさ・素直さを表現しています。

❷

斜め顔で難しい性格のキャラクター。機嫌が悪そうですが、何かいうのを我慢しているという複雑な表情をさせました。

❸

横顔で、突き放した印象を狙いました。冷たい目が強い怒りを物語っています。
左方向に断ち切ることで、立ち去ろうとしているかのような印象も加えています。

❹

かしげ顔で、動きを作り元気な印象を狙いました。裏表のなさを出すために正面を向いています。

構図の活用方法

構図・小物を使おう

アップショットは極めて要素がシンプルですが、工夫できないわけではありません。
例えば、アオリ（p.8）で圧迫感・高圧感を出したり、フカン（p.12）で可愛らしさや落ち込んで下を向いた表情なども表現できます。また、表題イラストでも使いましたが、画面端で断ち切ることも効果的です。本来見えるものが見えないことで、見る人に驚きを与えられますし、顔を半分隠すことで、二面性の表現、狂気や冷酷さの表現などができます。
顔だけでなく、無理のない範囲で小物を入れるのもよいでしょう。例えば、恥ずかしさや焦りを表す汗、不遜さや余裕を表現するために何かを食べさせるといった描き込みです。
発想と工夫次第で、いくらでもできることはあります。

ややフカンで、自信のなさ・落ち込みを表現しています。フカンやアオリでなく正面絵でも、顔を下や上に向けることで同様の効果も狙えます。

汗で恥ずかしさを表現しています。端を断ち切ることで、隠れようとするかのような印象を与え、恥ずかしさを強調しました。

作例

ガムは不遜や不躾を表し、アオリの視線は人の見下しを表現しています。

顔は四角型で、性格の堅さを表しました。
眼鏡レンズの片方に光の反射表現を入れて目を隠すことで、何を考えているか分からないキャラクターを表現しています。

胸より上を見せる構図

バストアップ

バストアップは、ポートレイト（人物・肖像画）イラストの最も基本となる構図の一つで、「キャラクターへの感情移入」「安定感」「感情演出」などが表現できます。
ノベルゲームなどのキャラクターの立ち絵に使われています。

大きく動きをつけることは少し苦手ですが、腕や髪などのパーツを使うことで動きをつけることもできます。
バストアップは、顔が描けるようになった人が、しばしば選ぶ構図で、落書きなどでも頻繁に描かれています。

構図のポイント

構図 MEMO

ゲームの立ち絵でよく見るバストアップを描きました。キャラクターの性格や感情が伝わるようポーズや表情を工夫しました。

三角形構図（p.26）になりやすい。

手を上げてポーズをつけたり、構図を作ったり、物を持たせたりすると表現力はとても高まる。

肩や髪での感情表現も意識する。

動きは工夫次第でつけられる。

ONE POINT!

基本的に正面の絵。強いフカン・アオリはバストアップでは少々使いづらい。

構図の基本

バストアップの基本

頭から胸までを描く構図です。しばしばウエストアップ（p.94）と混同され、ひとくくりに「バストアップ」と呼ばれることも多いですが、本書ではバストアップとウエストアップに分けて解説します。
バストアップの場合は、顔から肩までがメインです。胸は、半分までか、せいぜい胸下あたりまでです。バストアップは顔が大きく描写されるので「キャラクターへの感情移入」をさせやすく、また表情もよく見えるので「感情の表現」も得意です。場合によっては手などを描くこともできるので「感情演出」もやりやすいです。さらに、身にまとっているものがよほど奇抜でない限り、頭を頂点として肩で収まる綺麗な三角形構図になるので「安定感」も抜群です。

バストアップを描く際のコツ

バストアップは、全身を描かないため、動きをつけることは少々苦手です。アップショットでは顔の描写について解説しましたが、バストアップはそれに加えて肩の描写に気をつけてください。よく肩で感情を語ると言われます。怒っているときは両肩が上がり、落ち込んでいるときは両肩が下がり、驚いているときは両肩が鋭く上がるなど、肩はとても感情豊かです。
髪でも同じようなことはできます。怒ったときには「怒髪天を衝く」ように髪を逆立てたり、落ち込んでいるときには髪を下げてみたり、驚いたときには髪を鋭く立ててみたりと感情を表現できます。使える要素が少ないので、身体のパーツを効果的に使いましょう。

あるもので感情表現

△の図は、驚きを表したバストアップです。表情は確かに驚いていますが、ほかの要素でもう少し感情を表現できそうです。○の図は、あるものをフルに使って驚きを表現しました。髪と肩を上げたことで、より驚いている姿を表現できました。アップショット、バストアップは顔が大きいので、表情だけに頼ることもできなくもないのですが、よりよい感情表現がしたい場合は、このように工夫しましょう。

目をむく表情と、口で驚きを表現しました。目的は伝わってきますが、もう少しよくできそうです。

画面内にある肩や髪を使うことで、驚きをより大きく表現することができました。次項で説明する手による感情表現も組み合わせるとより効果的です。

動きのあるバストアップ

バストアップでは、腕や手を使ったポーズで感情表現を追加することができます。
手は特に感情を表しやすいパーツです。手や腕を使って感情表現の幅を広げてみましょう。

腕を回すことで、若干のストレスやいらだちを表現しています。また身体を斜めにして線を形作り、腕もまた線を意識してX構図にし、動きを強調しました。

だらしがない人に対して叱咤・激励をしています。怒りではないので、肩はそこまで上げませんが、力を込めた表現のために、拳に筋を入れています。

いじけたときの定番ポーズです。拳は大まかな、指は細かな感情を表現することが得意です。

怒りも暴力を連想させるポーズばかりが表現方法ではありません。片手のサムズダウンで、相手への挑発を表現しています。

構図の活用方法

構図や小物も使う

構図や小物も積極的に使って変化をつけましょう。
❶は、オーバーパース（p.130）を使っています。ただでさえインパクトが出やすいバストアップに、よりインパクトを追加したい場合に効果的です。また、テンガロンハットを使って逆三角形のシルエットを構築しています。こちらは魔女帽子や、両角のはえた兜などでも可能です。逆三角形のシルエットは不思議や不安を感じさせるキャラクターに向いています。
❷は、フラスコを持たせて、研究者の感じを出しています。小物を持たせると、より「らしさ」を表現することができます。また両腕を広げることで三角形構図の印象を強めて、よりまとまりを出しています。
応用次第でバストアップでもいくつかの構図は使えますが、ゲームグラフィックの用途の場合は、強いアオリ、強いフカン、強いオーバーパースはあまり向きません。
キャラクターから画面を引くごとに、組み合わせられる構図は増えていきます。

作例

強いフカンはゲームの立ち絵には向きません。若干のフカンであれば、高圧的に見せたいときなど、用途によっては効果的に使えます。

手を入れたことで魔法が追加できました。とんがり帽子のイメージと魔法でよりキャラクター設定が強くなりました。

ウエストアップ

ウエストアップは、バストアップ（p.90）と同様にポートレイト（人物・肖像画）イラストの最も基本となる構図の一つで、「キャラクターへの感情移入」「安定感」「感情演出」「動き」などを表現できます。バストアップより表現できる要素が増えたことで、動きがつけやすくなっています。

構図のポイント

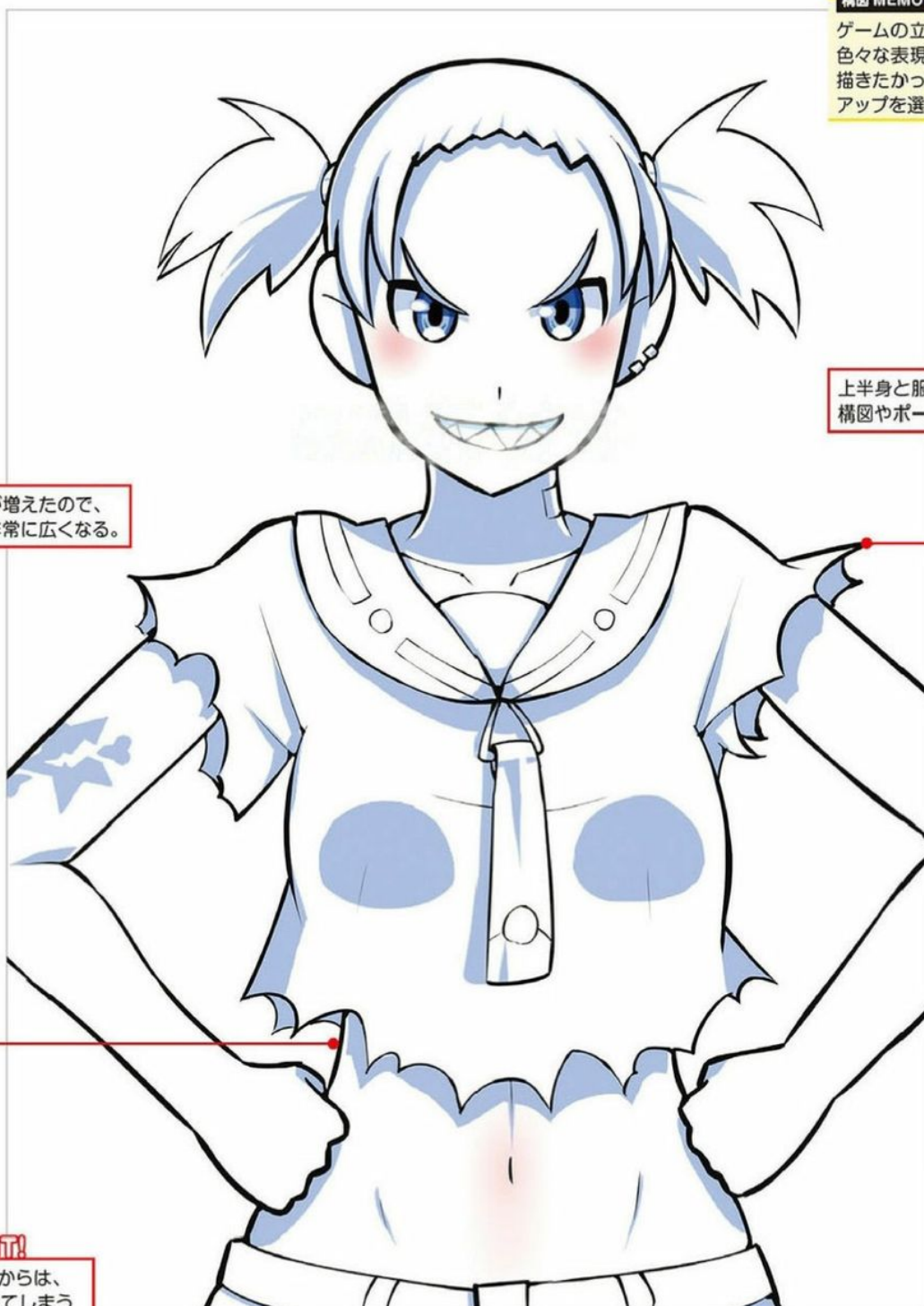
構図 MEMO

ゲームの立ち絵を、色々な表現ができる構図で描きたかったので、ウエストアップを選びました。

上半身と服を有効活用して構図やポーズを作る。

腰という要素が増えたので、ポーズの幅は非常に広くなる。

ONE POINT!

ウエストアップからは、棒立ちが目立ってしまうのでポーズに気をつける。

構図の基本

ウエストアップの基本

基本的に頭から腰下までを描く構図です。広義的に見ると、バストアップに分類されることがしばしばあります。
ウエストアップの場合は、頭から、腰下（太ももまでいかない）までの範囲が基本です。アップショット（p.86）・バストアップより顔が小さくなり、描く要素が増えますが、まだ「キャラクターへの感情移入」は高いです。ほぼ確実に腕と手が入り、また腰も使えるので「感情の表現・感情演出」は増し、「動き」も表現しやすくなってきています。また三角形構図（p.26）になりやすいですが、バストアップよりは底辺が狭くなってくることが多いので、「安定感」は若干落ちます。
総合的にはとてもバランスのよい構図です。

ウエストアップを描く際のコツ

基本的には、アップショット、バストアップで踏まえてきたコツはそのまま使用できます。
アップショット、バストアップでは制限が非常に大きかったのですが、ウエストアップまで来るとかなり緩和されます。その分、構図自体のインパクトが落ちますので、それを補うポーズや、構図への工夫が必要となってきます。
両手を自然と表現できることに加えて、上半身の服が描写できます。こちらを上手に使いましょう。上着やマントで動きをつけることは容易になります。また、ロングヘアーも腰まで描写でき、有効活用できます。このあたりは髪・服（p.142）を参考にしてください。

変化をつけるには

△の図は、棒立ちでウエストアップのよさを活かしきれていません。バストアップまではポーズがつかなくても顔のインパクトが強く、また見ている人にも制限が強いという理解があるので、簡単なポージングでも作品にはなりましたが、ウエストアップになると棒立ちポーズは悪目立ちします。髪・服など上半身全体を使って、より魅力的なポーズを作り、キャラクターを彩りましょう。

バストアップを習得した人がよくやってしまう棒立ちです。急に表現できるものが増えたので、ポーズにまで気が回らないパターンです。

新しく使える要素を利用して、魅力的にしてみました。

腰が描写できることの効果

アップショット、バストショットと比べてウエストアップの大きな利点は腰が描写できることです。腰を使うことで、ポーズにひねりを加えたり、曲げたりすることが可能になります。また、女性の場合は臀部へ続く美しいラインも見せることができます。
腰を使えるということは、コントラポスト（p.120）を使ったポーズが可能ということになります。ウエストアップは、スタイリッシュなポーズから、バトル描写の構図まで、とても応用の効く構図です。

ウエストアップは胸から腰・臀部へのコントラストが美しく表現できる構図です。 ©株式会社トミーウォーカー『シルバーレイン』

腰を描くのでコントラポストが効果的に使えます。

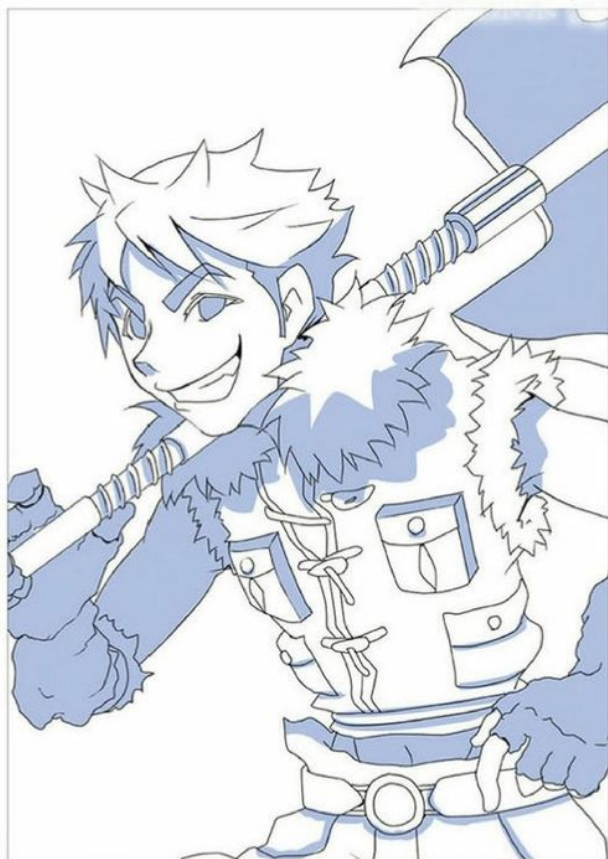
ウエストアップでは腰の表現が追加されるので、バストアップでは表現しにくい逆三角形構図（p.30）やロングヘアも描けます。 ©株式会社アイキューブ

ねじりやひねりは、大きな力の動きを感じさせます。腰があってこそできる表現です。

構図の活用方法

二人以上の構図にもおすすめ

大きく描かないとインパクトが出ないアップショットや、肩幅までのアップなので画面を幅広く取ってしまうバストアップは、一枚の画面に一人以上のキャラクターを載せることがなかなか難しい構図です。ウエストアップではキャラクターがあまり幅を取らないので、二人以上のキャラクターを描写しやすくなります。ニーショット（p.98）などでも同じです。
ゲームによってはバストアップでも二人以上のキャラクターを表示しているものもありますが、ポーズの幅が増すウエストアップやニーショットでは途端にキャラクター同士の掛け合いが感情豊かになります。そのためにも、「あるものを上手に使う」という「アップショット」「バストアップ」「ウエストアップ」の重要な点は、ぜひ身につけてください。

作例

バストアップまでは難しかった、腰を曲げた前傾姿勢にすることで、泥臭いキャラクターを描写することも可能です。

ウエストアップまでくると大きな武器も画面に入れやすくなります。逆三角形構図も使いやすくなります。断ち切りで方向性や大きさの表現をしても効果的です。

膝上までを見せる構図

ニーショット

ニーショットも、ポートレイト（人物・肖像画）イラストの基本となる構図の一つで、「キャラクターへの感情移入」「安定感」「感情演出」「動き」「色気」などが表現できます。

ウエストアップ（p.94）に足の表現が追加されました。表現の幅が広がったので、S字ポーズ（p.124）やオーバーパース（p.130）などを使ってさらに動きをつけることができます。

構図のポイント

ONE POINT!

バストアップよりも空間が空きやすくなる。髪や服、小物などを有効活用できる。

構図 MEMO

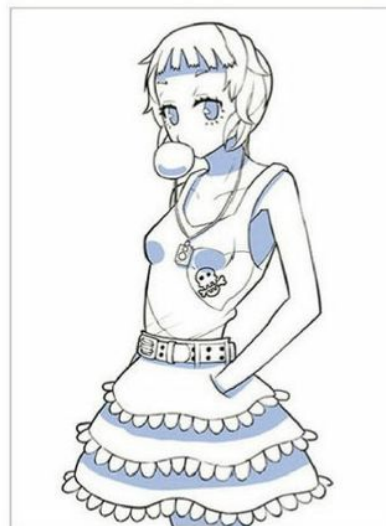
ゲームの立ち絵で女性キャラクターの色気を表現して描きたかったので、ニーショットを選びました。

関節を多く描けるので、S字ポーズ（p.124）やコントラポスト（p.120）が作りやすい。

脚が出るので色気を出しやすい。

構図の基本

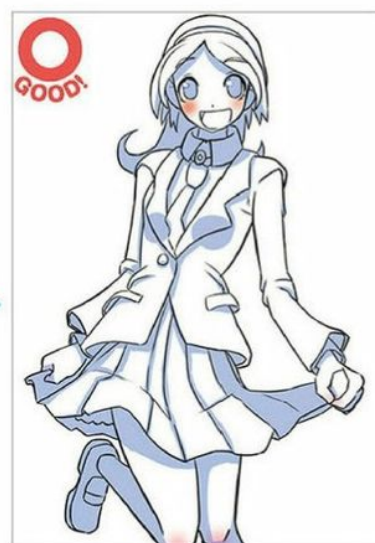
ニーショットの基本

顔までの「アップショット」、胸までの「バストアップ」、腰までの「ウエストアップ」に続き、膝上までの「ニーショット」です。脚の一部が登場しました。ニーショットでは、太ももまで描くことが一般的です。膝まで描くことはあまり多くありません。
引きの絵になりキャラクターが小さくなるので、「キャラクターへの感情移入」は下がりますが、全身のイラストに比べれば感情移入度はより高いといえます。「動き」が出しやすくなるので、感情の表現がより強く出せます。また、下半身の要素が出てきたので、「色気」が表現しやすくなります。ほかの３点に比べるとゲームの立ち絵ではあまり見られません。画面から遠ざかってしまい、親近感が薄れてしまうからです。ただ、距離感まで考慮しているゲームでは、離れたらニーショット、近づいたらバストアップで表示するなど、上手に使い分けています。

色気を出すコツ

前項でニーショットは色気を出しやすいと説明しました。特に女性キャラクターでは顕著です。女性らしさの象徴の一つであるスカートが描けますし、魅力的な太ももも描写できます。また、画面内に描写できる関節が多いので、この時点でS字ポーズがとても作りやすくなります。
女性でなくても、男性も色気を出すことができます。例えば、腰の位置を高く描いて脚を長く見せることで、ウエストアップまでよりもスタイリッシュなシルエットが狙えます。

ウエストアップとニーショットの違い

△の図は、ウエストアップで描かれたものです。ダンスをしているキャラクターで、これでも動きは感じますが、より魅力的にする方法がないか探してみましょう。
○の図は少し描き足してニーショットにしてみました。脚の動きが加わったため、動きの雰囲気が増し、また女性キャラクターの脚が出たのでさらに色気のある絵になりました。
必ずしも最初に決めた構図そのままに描いて完成させる必要はありません。よりよい仕上がりになるよう、脚を描き足してニーショットにしたり、逆にニーショットを拡大してウエストアップにするなどして印象の変化を試してみることはとても大切です。

こちらでもイラストとしては完成しています。ですが、現状で満足せず、よりよくなる方法を探してみましょう。

少し画面を下に伸ばして、ニーショットにすると、動きやS字ポーズの効果も出てきました。動いている描写は、ウエストアップよりも得意です。

動きをつけてみる

ニーショットは脚まで描写できます。見ている人に、画面外の部分である下半身の動きまで想像させることができるので、これまでよりも格段に動きの表現がしやすくなります。
また、ニーショットは足先まで出ないので断ち切る必要がありますが、断ち切りはその先の世界まで感じさせ、動きを強調できます。ニーショットは動きを表現する構図としてもとても優秀です。

空いた空間は、小物で埋める手段も効果的です。
S字を意識して脚を出すことで、幼いキャラクターでも色気が出せました。

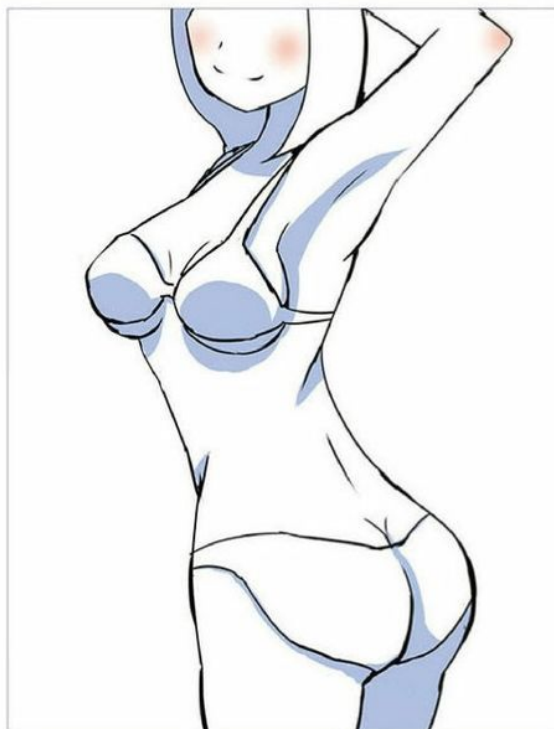
脚まで描写できるので、重心を意識した格闘技の構えも表現できます。

脚を上げてももちろん構いません。このようにニーショットでは大きな動きの表現も得意です。

空いた空間に髪や服を流し、風や動きも表現できます。

構図の活用方法

性的な表現

ニーショットは色気を出すことに向いた構図です。そこをさらに掘り進めた構図を考えてみましょう。
ニーショットほどになると、要素が多いので、顔を断ち切ってもイラストとして成立しやすいです。右の図では思い切って女性キャラクターの顔を断ち切り、胸とおしりという性的なパーツを画面内に残しました。すると、とてもセクシーなイラストになりました。
顔は本来、主役の部位です。その主役を除外することによって、残った目立つ部分（ここでは胸とおしり）に主役がシフトします。結果、顔がある状態よりも色気が出る仕上がりになったのです。いわゆるアダルト広告でもこういった表現は使われています。
特殊な構図の使い方ではありますが、「顔を断ち切ってはいけない」というルールはありません。時と場合によっては使ってみてください。

作例

色気が出るのは女性キャラクターだけではありません。股を高い位置に設定し、脚を長く出すことで、男性キャラも色気を出しやすくなります。

ニーショットではカメラがかなり引いているので、武器やオーバーパース（p.130）も無理なく入るようになります。

ワンショット（全身）

ワンショットは、ポートレイト（人物・肖像画）イラストの基本となる構図の一つで、「キャラクターへの感情移入」「感情演出」「動き」「説明」などが表現できます。
ゲームやアニメのキャラクターデザインで非常によく使われます。

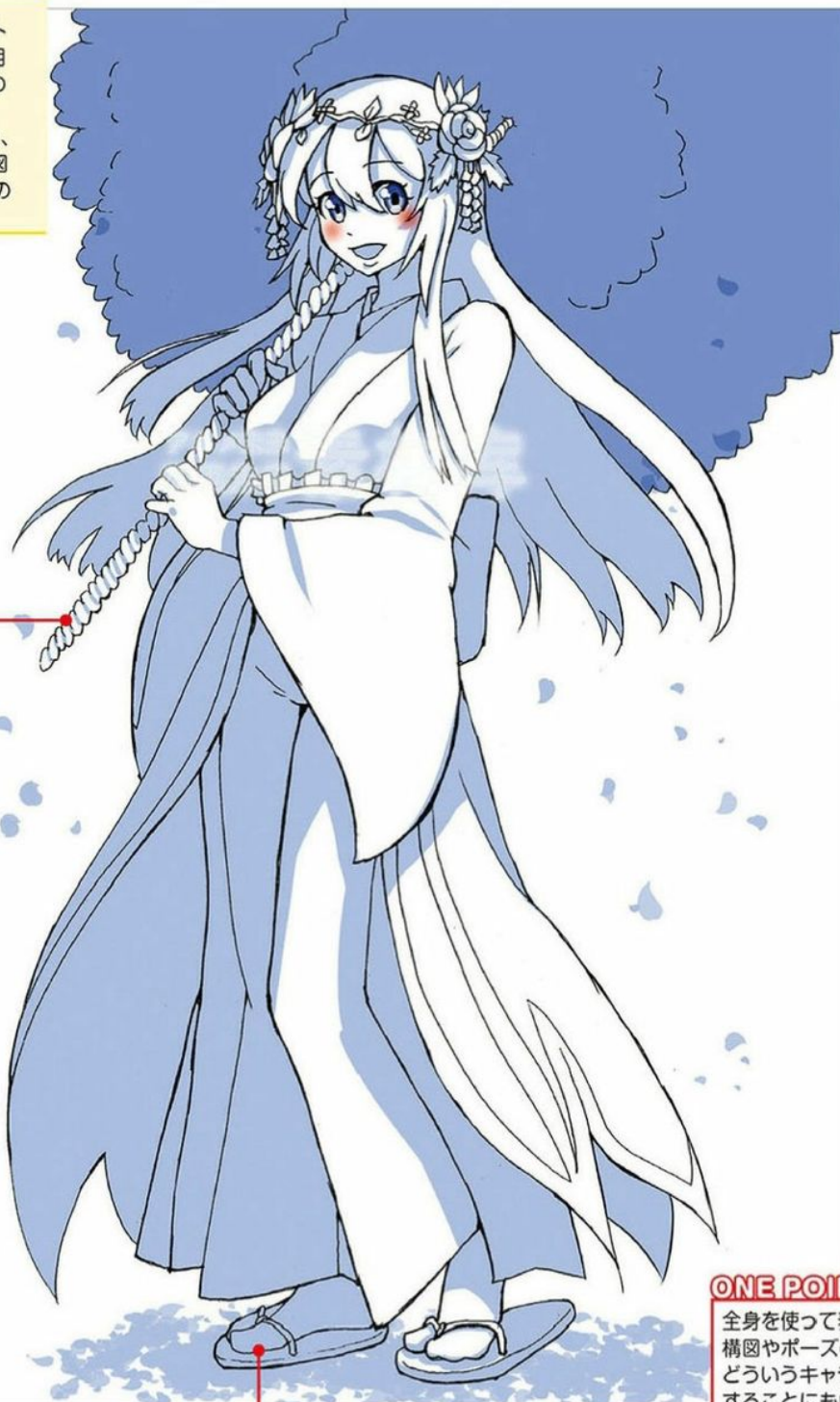
顔や、体の一部だけを描くというのを卒業し、全身を描けるようになれば表現の幅はさらに広がります。

構図のポイント

構図 MEMO

キャラクターデザイン用のイラストです。どういうキャラクターか説明しつつ、魅力的に仕上げたかったのでワンショットを心掛けました。三角形構図（p.26）のシルエットに、持っている花の番傘を使った円構図（p.38）で、円中心に配置した顔への視線誘導を意識しています。

構図やポーズを組み合わせてオリジナリティを出す。

とにかく足元が大事。最も注意して描く。

ONE POINT!

全身を使って表現できるので構図やポーズの自由度は高く、どういうキャラクターか説明することにも向いている。

構図の基本

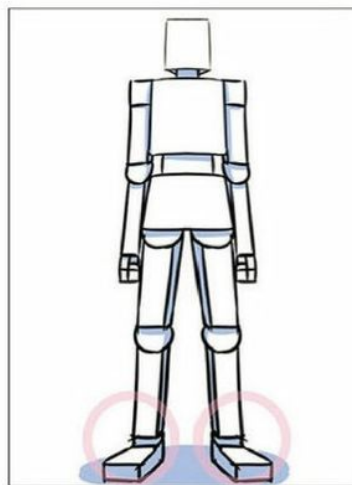
ワンショットの基本

頭から足先まで、全身を描く構図です。アップショットからニーショットまでと比べると、（アオリ・フカンでない限り）一番引いた画面でキャラクターを描くことになるので、「キャラクターへの感情移入」という意味ではこの中では少なくなりますが、それでも効果は感じられます。

「感情演出」「動き」も、全身を使えるので得意です。また、全身くまなく描写するのでどういうキャラクターかの「説明」にも向いています。部分アップの構図よりも要素が多いので、構図やポーズは最も作りやすく、また幅が広いです。反面、手癖で描いてしまって、気がつくといつも似たような姿勢をキャラクターに取らせてしまうことがしばしばあります。さまざまな構図やポーズを使った工夫や新しいことに挑戦しましょう。

ワンショットのコツ

全身が入るので、特に着地しているポーズの場合、足先は最重要パーツになります。必ず「地面」が感じられる足を描きましょう。足先の描写に失敗していると、空中に浮いている、または異空間にいるような強い違和感を与えてしまいます。

例え棒立ちのキャラクターであっても、厳密に従い過ぎなくても構いませんので、最初にアイレベルを設定しましょう。また、箱描きをはじめとして、立体として紙の中のキャラクターを考える・掘り起こしていくことが大切です。立体が頭の中に構築できていない人は、とにかく立体を身につけることを意識して鉛筆デッサンをすることをお勧めします。

足元は最重要。普通に立っている場合、必ず着地を意識してください。

足元がおろそかだと台無しに

✕の図は、立っているイラストですが、足元を漠然と描いてしまっているため、そこだけで全身が宙に浮いているように見えてしまっています。この場合は、足元を接地面に合わせるよう意識して修正することで、違和感をなくすことができました。

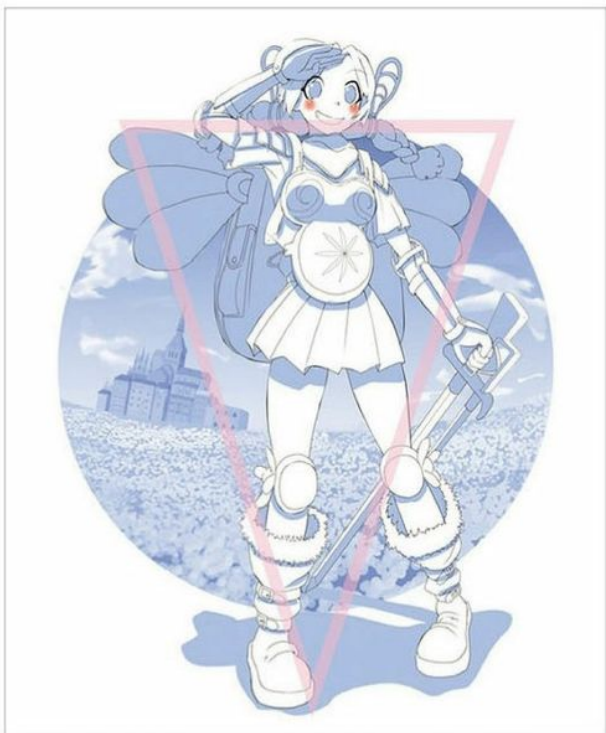
足元を接地させる。たったこれだけのことではありますが、イラストの仕上がりを大きく左右してしまう重要な部分です。

そのほかは、それほど違和感はないのですが、足元が地面に沿っていないので、全身に違和感が出てしまっています。

足元を修正するだけで大きく違和感をなくすことができました。

構図の組み合わせ

ワンショットは、絵に慣れてきた人が一番長く付き合っていく構図です。ただ、漠然と描いてしまっている人は多いので、その時々の目的のために工夫して、効果的なワンショットを描きましょう。
キャラクターデザインも重要ですが、要素や自由度が高く、主役が一人しかいないワンショットは構図とポーズが命です。基本構図ももちろん効果的ですが、個性を出したい場合はアルファベット構図（p.66）で、ほかにはないイメージを出すこともお勧めです。
さまざまな構図やポーズを効果的に組み合わせて、また時と場合によってはセオリーから外してみてください。

座ってももちろん構いません。座ると三角形構図になりやすくなります。円を意識したタバコの煙とキセルで顔への視線誘導をしています。Z構図（p.70）も意識しました。

逆三角形構図のシルエットに、円構図の背景でまとめました。
ワンショットなら、武器の全貌も無理なく入ります。

逆三角形構図（p.30）＆変形Y構図で動きをつけ、三分割構図（p.50）の配置にしました。コントラポスト（p.120）のポーズで、武器はややオーバーパース（p.130）にして迫力を出しています。

コントラポストのポーズに、エフェクトでα構図を作っています。小物で三角形構図も意識して、動きのある画面の中にも安定感を出しています。

COLUMN

ハイパーアングルのワンショット

ハイパーアングルとは、ダイナミックに飛んでいるキャラクターを下からアオリでみたアングルや、キャラクターを真上からみた強烈なフカンなど、日常ではまず見られない、非日常的なアングルのことです。
描き方のコツは、箱描きなどのアタリの時点で、立体を意識して作画をしていくことです。この時点で、左右反転表示をして、デッサンの違和感をできるだけ削っていきましょう。立体把握が苦手な人は、デッサン人形をしっかり参考にしましょう。3Dデッサン人形を駆使することも有効です。
また、撮影が可能なアングルの場合には、デジカメのタイマー機能を使って、アオリなら地面にカメラを置き、フカンであれば高い位置に置いたり、自撮り棒を使って、実際に自分でそのアングルの写真を撮って参考にすることも有効です。

アオリでジャンプをしているポーズなどは、作画の難易度は高いですが、普通はまず見ることができないアングルなので、非常にインパクトがあります。

作例

ストリート系の仕上がりを求められたので、足元に少しオーバーパースをつけています。

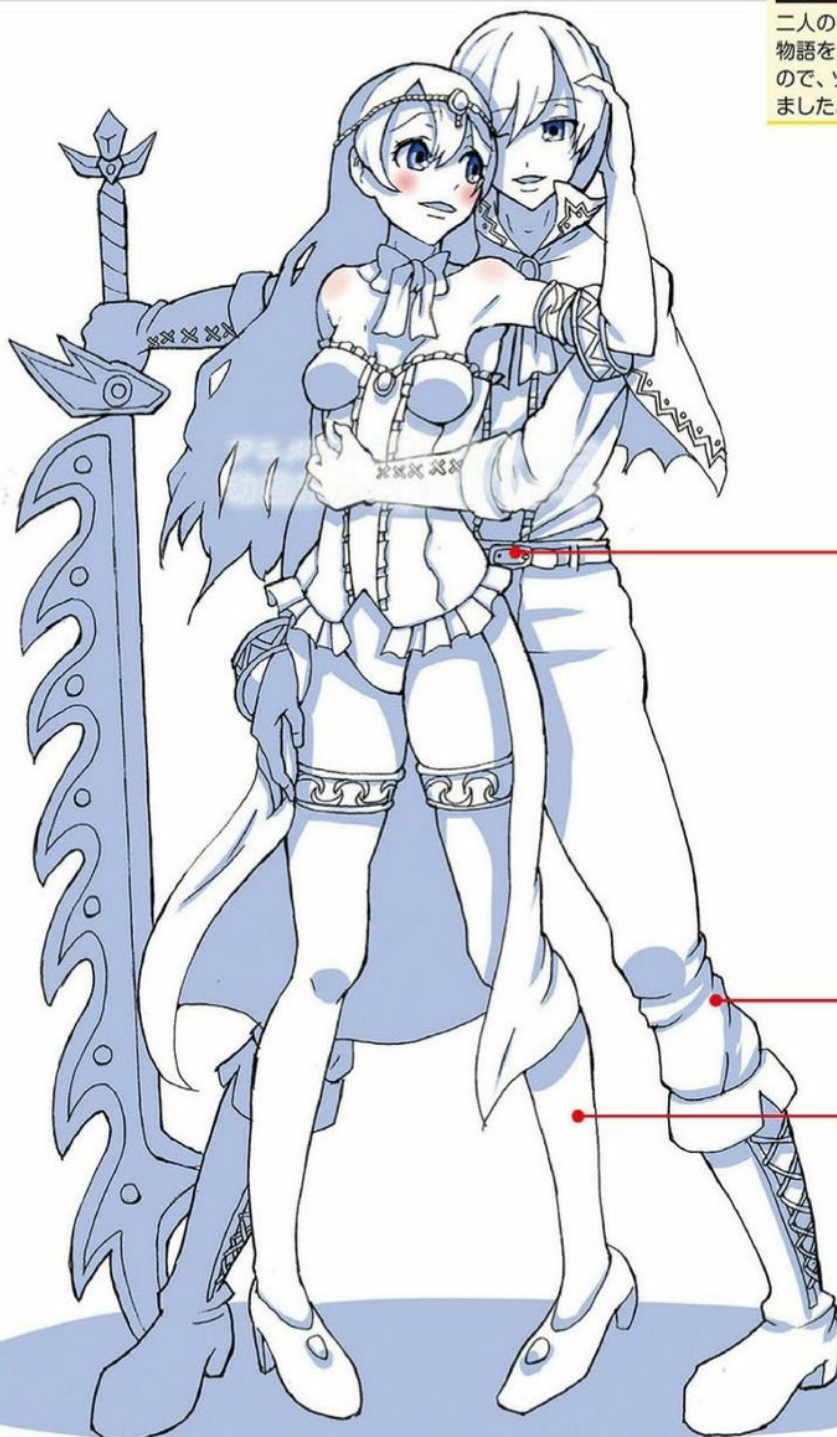
三角形構図と日の丸構図（p.34）です。より面白味を出すために、三角形の頂点を傾けています。

ツーショット

ツーショットは、二人を一つの画面に描く構図で、「対比」「仲間」「恋愛」「敵対」など二人の関係性を表現できます。
キャラクターが二人以上になるとイラストの世界がとても広がります。また、構図によって二人の関係性が変わってきます。
マンガなど複数の人物を扱う作品では必須の構図といえます。

構図のポイント

構図 MEMO

二人のキャラクターの関係性や物語を、効果的に表現したかったので、ツーショットを選んで描きました。

ONE POINT!

片方をバストアップ、片方をワンショットなどにしても問題はない。

構図の基本

ツーショットの基本

二人を同時に描く構図です。画面の中が一人の世界ではなく、二人の世界になるので、キャラクター同士の「対比」が表現できます。また、特別な二人を描くということで「仲間」や「恋愛」表現にも向いていますし、争いも効果的に描写できるので「敵対」表現にも向いています。
お互いを無意味・無関係にただ並べて描くという状況はほとんどありません。基本的にはお互いの関係や物語がイラストにからんできます。その点を描写しようと意識して描くと、より味わいのある深い作品にできます。
ツーショット以上の人数を描く場合は、漠然と描かず、「このように表現したいから、こうしよう」という計画を必ず立ててから描くようにしましょう。

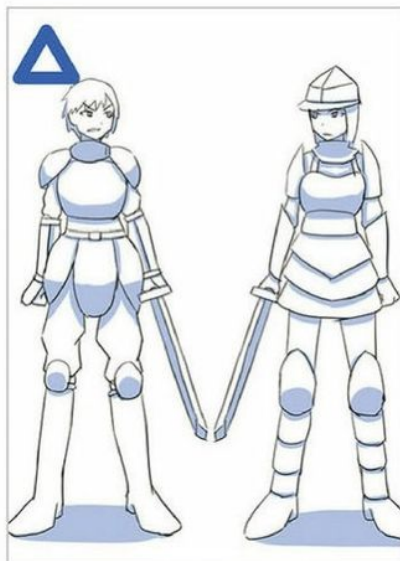
人間と守護神というイメージのP構図。オーバーラップで関係性を強化もしている。空中浮遊しているキャラクターがいれば、構図の幅は広がります。

対等と対比

多人数を描く場合に意識して欲しいのは、キャラクター同士を「対等」に描くのか「対比」して描くのかです。「対等」に描くと、仲間や恋人同士といった関係を効果的に描写できますが、反面、うまく描写しなければ下の△の例のイラストのように、画面はマットでインパクトが薄いものになりがちです。
一方、「対比」して描いた場合では、とても強いインパクトを与えることができます。反面、主役と脇役が生まれてしまい、画面内での力関係ができるので、キャラクターの扱いは平等でなくなります。どちらも間違いではありません。目指す表現によって使い分けるようにしましょう。

大きさによる対比、男女による対比、ニーショットとワンショットによる対比に、さらには奥のキャラクターにはフレーム構図をくわえて構図による対比も試みています。

敵対の表現

△と○の図のどちらも、敵対を意識して描いた作品です。△の図は無計画に描いたもので、偶然シンメトリーの様相を呈していますが、効果的な使い方ではなく、あまり敵対感が出ていません。○の図は、計画を立てて同じくシンメトリーで鍔迫り合いのシーンを描いたものです。お互いに敵対し、殺し合おうとする印象が生まれました。
シンメトリーはツーショットにとても効果的な構図ではありますが、状況に応じた工夫が必要な構図でもあります。

にらみ合っている視線以外、敵対のドラマの表現がありません。シンメトリーとM構図なので安定していますが、敵対表現に安定は不向きです。

同じシンメトリーですが、アップにすることで憎み合う表情が見やすくなりました。
戦いの象徴である剣を使った対角線構図（p.42）を使い、画面を分断することで互いの世界（考え方）が違うことをアピール、かつX構図として剣を交差させることで、関係が平行線になることはないという意味も込めています。

構図の組み合わせ

ツーショットは二人を描くのでワンショットと比べると描く要素が二倍になります。
構図をしっかりと計画を練って組み立てることが特に大事です。まとめるだけではなく、キャラクター同士や物語の意味も込められると最高です。ツーショットには、三角形構図（p.26）、逆三角形構図（p.30）、円構図（p.38）、対角線構図（p.42）、二分割構図（p.46）（シンメトリー構図）、三分割構図（p.50）などが使いやすいです。
アップショットやバストアップなど部分を描いたキャラクターと、ワンショットで全身を描いたキャラクターが同じ画面にあっても問題ありません。なお、インパクトを出したいときは、積極的に対比も意識しましょう。

バストアップとワンショット・男女による対比・アオリ（p.8）とフカン（p.12）を同時に使用するあり得ない状況の対比で、強烈なインパクトを表現しています。

シンメトリーに対角線構図とH構図を組み合わせました。シンメトリー構図でのバトル表現は動きがおとなしい印象なので、オーバーパース（p.130）も加えています。

シンメトリー構図に、対角線構図、X構図を組み合わせ、絡ませた腕で関係性を強化しています。

円構図に加え、二人のキャラクターを三角形構図でまとめ、日の丸構図（p.34）で配置しました。

構図の活用方法

画面をより豊かにする方法

的確な構図を選び、要素をまとめ、構図の効果を有効活用して画面を組み立てることはとても素晴らしいことです。ですが、それだけで満足せず、ツーショットの画面をそれ以上豊かにするエッセンスを一つご紹介します。
それは「キャラクター同士に、同じか、関係のある動作をさせる」ということです。右の図は、ダンスを踊っている二人のキャラクターです。細身の女の子と体つきのよい黒人男性で、互いに違うダンスを踊っています。動きと、体つき、性別による対比を施しており、構図はシンメトリーです。
キャラクター性がまったく違う二人で、ダンスもかみ合っていません。ですが、「ダンスを踊る」という共通のポーズを取らせることによって、なんとなく二人は仲がよく、とても楽しそうな印象が伝わってきます。このように、何かしらの関連性があるポーズをさせることによって、単なる構図や、単発のポーズ以上の魅力を引き出すこともできるのです。

作例

人間と動物も立派なツーショットです。大きさによる対比がつきやすいうえ、種の違いという大きな対比が期待できます。

ヘンゼルとグレーテルを描いた作品です。背景には円構図を使用。燃えている家の煙で視線誘導をしています。そしてオーバーラップ構図（p.78）で関係の強化をしています。ツーショットはシンメトリーになりがちなので、キャラクターをあえて右に寄せて断ち切って面白味を出しています。

三人の構図

スリーショット

スリーショットは、三人を一つの画面に描く構図です。「対比」「仲間」「恋愛」「敵対」などが表現できます。キャラクターが二人以上になるとイラストの世界が広がりますが、画面に入れるバランスを考える必要がでてきます。ざまざまな構図を活用して、三人の関係をしっかり描くことが重要です。

構図のポイント

大きく描いたヒロインは主役と同じウエストアップで関係性を暗示。

構図 MEMO
スリーショットで中国格闘マンガの表紙風に描きました。
キャラクターの大きさ・扱いによる対比を意識しています。

敵は飾りと割り切って小さくし、また背中を向けて印象を下げた。

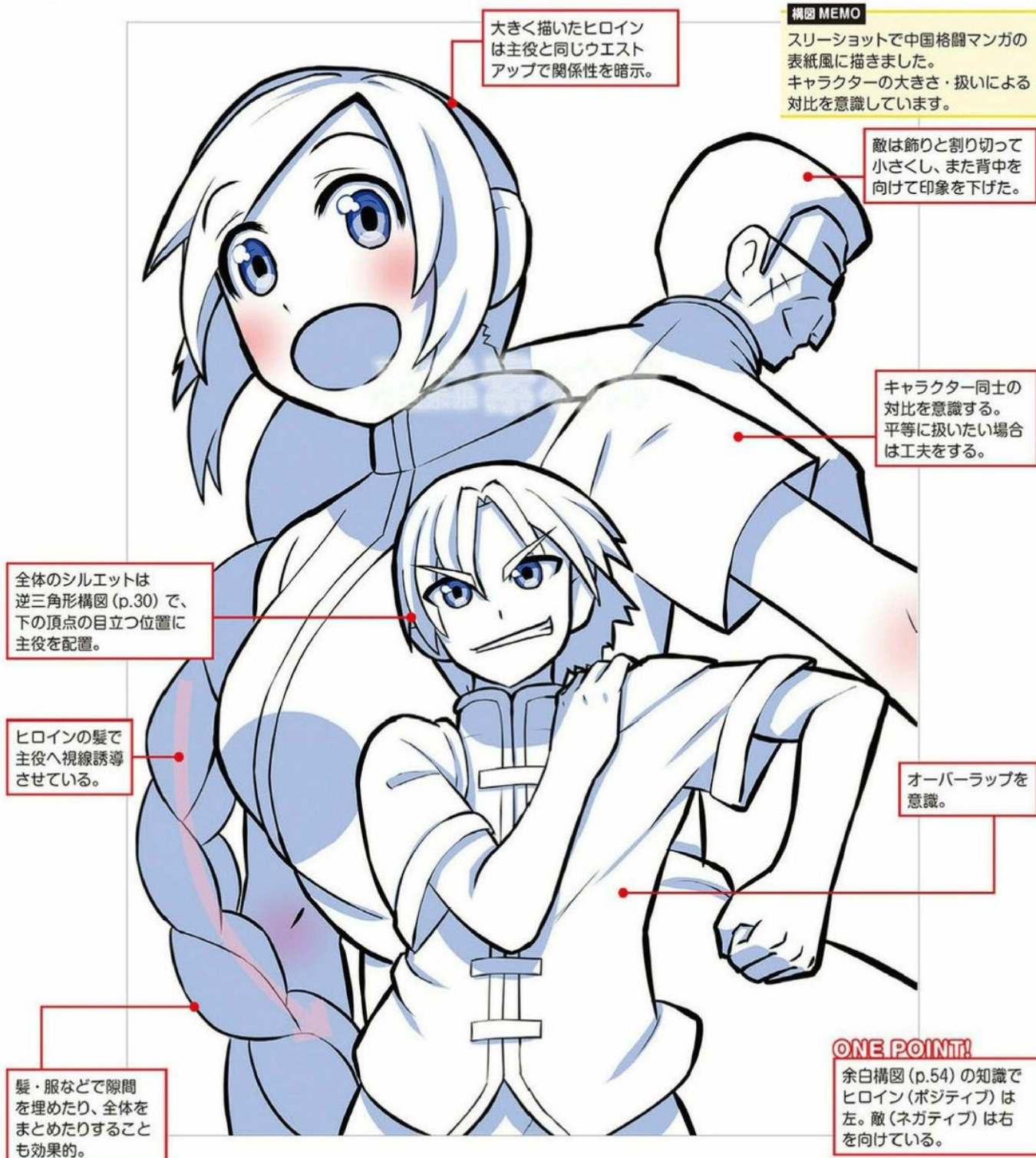
キャラクター同士の対比を意識する。平等に扱いたい場合は工夫をする。

全体のシルエットは逆三角形構図（p.30）で、下の頂点の目立つ位置に主役を配置。

ヒロインの髪で主役へ視線誘導させている。

オーバーラップを意識。

髪・服などで隙間を埋めたり、全体をまとめたりすることも効果的。

ONE POINT!
余白構図（p.54）の知識でヒロイン（ポジティブ）は左。敵（ネガティブ）は右を向けている。

構図の基本

スリーショットの基本

三人を同時に描く構図です。三人の世界が生まれるので、キャラクター同士の「対比」が表現できます。三人の仲間の関係性はもちろんのこと、三角関係など複雑な「恋愛」の表現にも向いています。一対一対一、一対二や二対一などの「敵対」も表現できます。
三人ともなると、画面の要素は非常に多くなります。あらかじめきちんと計画を練って、要素を整理して構図やポーズを選ぶことが大切になってきます。
人数が多いので、どうしても画面はキャラクターメインのものになります。背景を描写したい場合には、遠方にカメラを設定するなど、構図を工夫することが大切です。

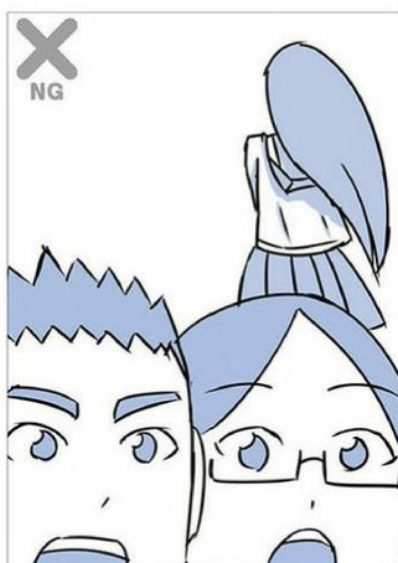
3人いれば、背の高い、低いキャラクターをただ漠然と並べただけでも逆三角形構図（p.30）が成立します。

スリーショットの対等と対比

ツーショットまでは、画面内でキャラクターを対等に扱っても、ある程度は魅力のある作品にできました。ですが、スリーショット以上の場合は、人数が多いので、対等での表現はより難しくなります。これは人物だけに限ったことではありません。
やはりお勧めは、対比です。キャラクターの大きさに差をつけたり、見せたいキャラクターを重要な位置に配置したり、キャラクターを遠景・中景・近景に配置して奥行きで表現したりすることも効果的です。とにかく主役を意識しましょう。場合によっては、残り二人を飾り要素と割り切ることも大切です。

三人いれば、要素が多いので、人物だけでも無理なく円構図（p.38）が作りやすい。

三角関係の表現

女性一人、男性二人の三角関係を意識して描いた作品です。男性二人を愛して揺れ動く女性が主役です。
✕の図は、対比はできていますが、男性二人が手前で、女性が後ろを向いています。男性二人が主役のように見え、また男性二人が女性にあこがれているようで、ストーリーを表現できていません。
○の図は逆に女性を手前にして、奥に後ろ向きの男性二人を配置しました。よりストーリーに合ったイラストになりました。このように同じ構図であっても、使い方を間違えると意図が正確に表現できなくなってしまいます。

男性二人が大きい上に、女性が後ろを向いているので、男性二人が主役にしか見えません。

主役を大きく、男性二人はあくまで脇役として扱うことで、同じ構図でも正確にストーリーが描写できるようになりました。

構図の組み合わせ

スリーショットは三人がメインの要素になるので、三角形構図、逆三角形構図と極めて相性がよいです。また、それぞれのキャラクターごとにアップショット、バストアップ、ウエストアップ、ニーショット、ワンショットのどれにするか、分けて考えることも大切です。
どうしてもすべてのキャラクターを同じ大きさで描きたい場合は、目立たせたいキャラクターをセンターに置いたり、画面全体をにぎやかにして平坦な印象を避けるなどを心掛けましょう。構図の隙間も多くなるので、髪や服でまとめることも効果的です。

三分割構図（p.50）で、ほとんど対比もなく描いたものです。対比のなさをアップショット（p.86）の迫力で補うことで、あまり対比がなくても魅力的に仕上げています。ゲームのカットインや、合体攻撃のエフェクトなど味方同士の表現から、敵対表現にまで使用できます。
コツは、顔だけでしかも断ち切られるので丁寧に描くことと、少ない要素の中で上手に変化をつけたり各キャラクターらしさを出すことです。

二対一の敵対表現で、敵優位に描写しています。大きく描いた敵キャラのイメージが、主役たちを円構図で囲んで目立たせるだけでなく、敵の手中に堕ちつつある状況も描写しています。

写実的に画面内のキャラクターの大きさに差をつけたい場合は、カメラの位置を意識しましょう。一番大きく描写したいキャラの近くにカメラがあるというイメージです。このイラストのようにアオリ（p.8）を使えば、同じ画面内に、自然にニーショット、ウエストアップ、バストアップが描写でき、クールな印象に仕上がります。

あまり対比表現ができない・使いたくない場合は、複数人の構図ならではの表現方法である「キャラクター同士の絡み」を前面に押し出して魅力を出しましょう。

構図の活用方法

ちびキャラを活用しよう

スリーショット以上の人数の作品や、グループショットにはちびキャラを使うことも有効です。90年代に流行った手法ですが、今でもマンガやライトノベルの表紙などで見かけます。
ちびキャラを使うことのメリットとしては、キャラクターが小さいので、配置が楽になり、画面がごちゃごちゃにならずに済む点です。そして何よりも画面がにぎやかで可愛らしくなることがあげられます。
デメリットは、ちびキャラの影響で一気に画面がコミカルになってしまうことで、シリアスな作品にはまったく向きません。
ちびキャラを使う際には、やはり対比を意識しましょう。すべてちびキャラにすることで平坦になる画面を、にぎやかな印象で補うという方法もありますが、基本的には主役は一人大きいままでデフォルメせずに描いた方が、インパクトのある作品に仕上がりやすいです。
スリーショットにおいて、主役がマスコットキャラクター的な立ち位置の場合、脇役二人を大きく描き、主役をちびキャラにしても面白い作品になります。

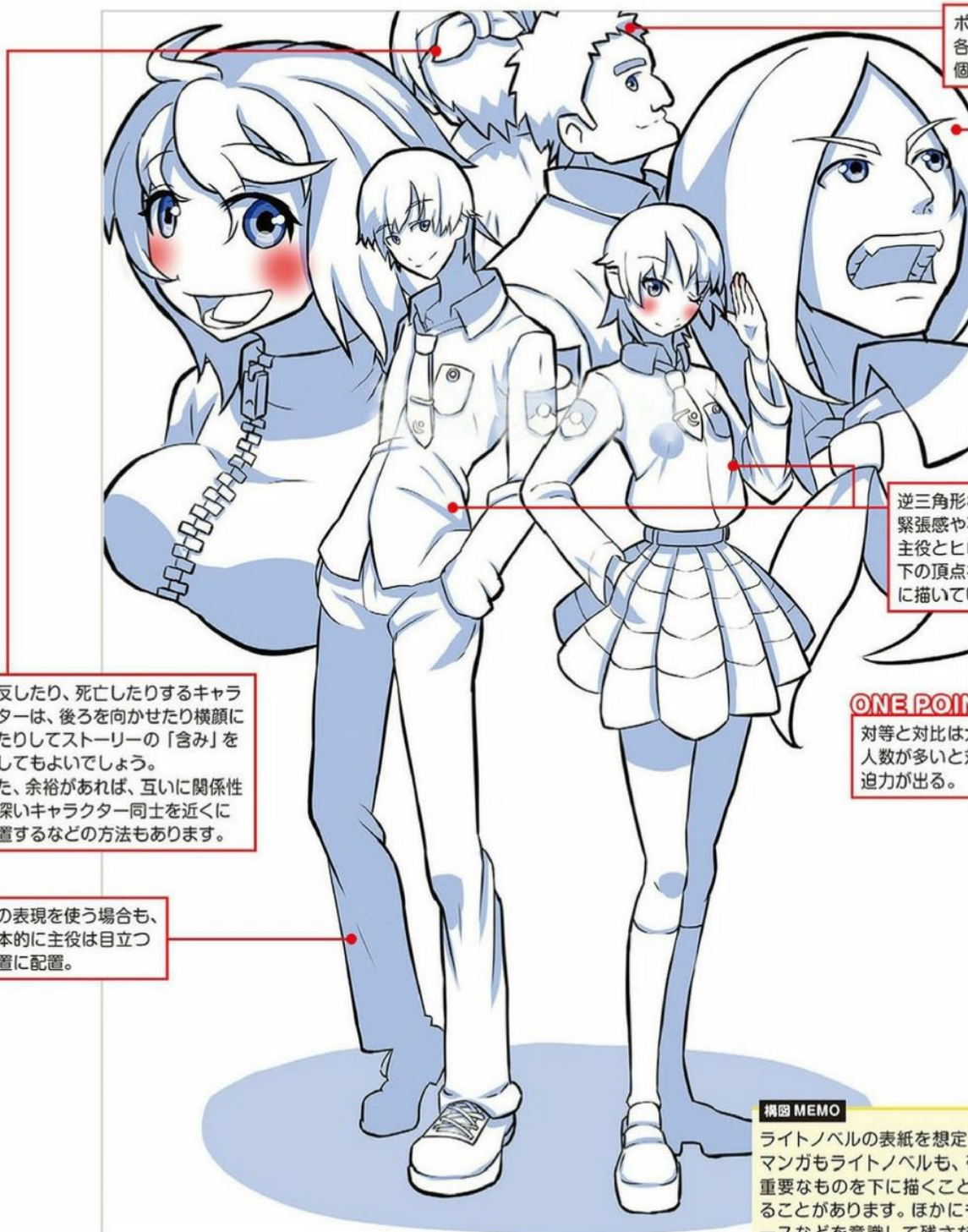
大きいキャラクターの視線を、次に目立たせたいキャラクターへ向けることで、キャラクターの画面内での順位づけもできます。

作例

主役のキャラクターは大きく、次に重要なキャラクターは足のオーバーパース（p.130）で迫力をつけ、一番奥のキャラクターも髪と身体でフレーム構図（p.58）を作って視線誘導をしています。どのキャラクターにも目が行くようにしました。

多人数の構図

グループショットは、多人数を一つの画面に描く構図で、集合絵とも呼ばれています。「対比」「仲間」「恋愛」「敵対」「迫力」が表現できます。
人数が増えるとまとまりを作るのが難しくなってきます。優先度をしっかりと意識することが大切です。
キャラクターが多く、難しい構図ですが、グループショットには、独特の迫力があるので活用してみてください。

構図のポイント

ポーズと表情でも各キャラクターの個性を表現する。

逆三角形構図（p.30）で緊張感や不安定感を意識、主役とヒロインの二人が下の頂点を構成するように描いています。

離反したり、死亡したりするキャラクターは、後ろを向かせたり横顔にしたりしてストーリーの「含み」を出してもよいでしょう。
また、余裕があれば、互いに関係性が深いキャラクター同士を近くに配置するなどの方法もあります。

ONE POINT!

対等と対比は大切ではあるが、人数が多いと対等の表現でも迫力が出る。

どの表現を使う場合も、基本的に主役は目立つ位置に配置。

構図 MEMO

ライトノベルの表紙を想定して描きました。マンガもライトノベルも、帯がある関係上、重要なものを下に描くことが禁じられていることがあります。ほかにも、タイトルスペースなどを意識して残さなければいけない場合もあります。

構図の基本

グループショットの基本

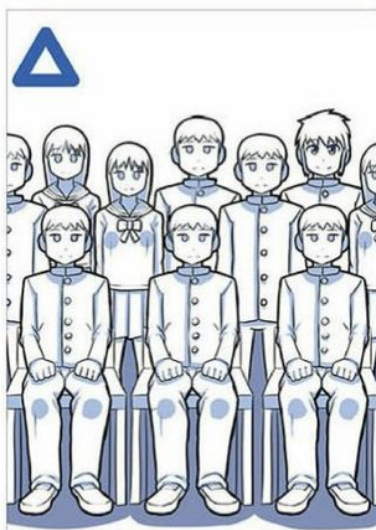
四人以上を同時に描く構図です。多人数になりますので、キャラクター同士の「対比」が表現できます。また仲間同士の関係性はもちろんのこと、ハーレムものなどの「恋愛」の表現にも向いています。多対多、多対一など「敵対」の表現もできます。また、人数が多くなればなるほど、画面の「迫力」が増します。この迫力はほかの構図ではなかなか出せないものです。
人物が多くなればなるほど、まとめることが大変で難易度は上がります。描き始める時点で、どの構図を使って、どこに主役を配置するかなど、スリーショットまでよりも、さらに緻密な計画が必要です。また、描く要素も多く根気やキャラクターたちへの愛情も必須でしょう。
しかし、グループショットには、強い迫力やキャラクター同士の個性や兼ね合いによる物語性、下記の「密集の美」など、独特の強い魅力があります。

グループショットの対等と対比

グループショットでも対比や対等の考え方は必要です。主役は対等にすると埋もれるので、ほかのキャラクターより大きくしたり、存在感のある場所に配置したり、ポーズや衣装を目立つようにしましょう。
ですが、グループショットは対等の表現でも独特の魅力を出すことができます。美術には「密集の美」という概念があります。これは多くの情報が画面内にあれば「平坦」を超え、全体で「迫力」が発生するという考え方です。
根気を込めて描き込んだ、塗り込んだ作品が魅力的に見えるのは、そのためです。描きたいイラストのテーマによって対比と対等を使い分けましょう。対等の場合は、くれぐれも主役の位置に気をつけてください。Z構図（p.70）を意識して、右下に主役を置くなど、これまでの知識で工夫をしましょう。

主役をセンターに置いて円構図（p.38）にしていますが、大きさなどはほとんど同じ扱いにし、「密集の美」で迫力を出した作品です。 ©劇団vs.

集合写真風の表現

△の図は、集合写真風のグループショットです。全員が対等に配置されており、主役も微妙な位置にいるので、誰が主役なのかパッと見では分かりません。構図に工夫がなく、情報が整理されすぎているので、密集の美もあまり真価を発揮していません。
こういった場合では、やはり主役をセンターに置くなど、目立たせる工夫が必要になってきます。また、集合写真であれば、休んだ人の写真が掲載される右上の場所も有効活用できます。この場合は、主役の次に目立たせたいキャラクターなどを配置するとよいでしょう。

主役は右上に居るキャラです。
モブ（群衆・脇役）はモブらしく描いて、多少主役とも対比を出そうとしていますが、そこまで作品に大きな影響は与えていません。

主役を真ん中に。両端を女の子にして男女の対比を出しました。女の子の足を主役側に向けて、視線を誘導しています。
右上にはヒロインになるようなキャラクターも配置してみました。あるものを有効活用することが大事です。

構図の組み合わせ

グループショットと組み合わせやすい構図は三角形構図（p.26）、逆三角形構図（p.30）、円構図（p.38）、対角線構図（p.42）です。さらにそれぞれのキャラクターのシーンを変えたいのであれば、コマ割り構図（p.62）を活用します。
また、キャラクターの配置には、余白構図（p.54）や、Z構図の考えも加味するとよいでしょう。キャラクターに優先順位をつけ、どこに、誰を、どのように置くかを強く意識して描くと、グループショットの成功率は上がります。

ちびキャラを使った作例です。キャラクターの人数が非常に多いので、主役の腕でフレームを作り、雑多なキャラはアップショット（p.86）でまとめました。そのほか、見せたいキャラクターや重要なキャラクターは全身を描いたり、また目立つ位置に配置しています。

基本を踏まえた、非常に素直な三角形構図です。基本の構図にとても綺麗に五人が収まっています。主役のキャラクターを頂点に置くなど、セオリーも守っています。

乱戦のイメージカットです。敵はあくまでオマケと割り切り、主役たちをメインに描写しています。大きくは逆三角形構図で動きや緊張感を出し、それぞれのキャラクターにはまた別々の構図を割り当てています。仲間同士の身体の一部ずつをオーバーラップ構図（p.78）にすることで共に闘っている感じを出し、敵を外側に断ち切ることで、情報を整理しています。

ゾンビとの乱戦の様子です。数十人のキャラクターが描かれています。ゲームでもフカン（p.12）にカメラが設定されていることが多いですが、あまりに多い人数をまともに描こうとしたら、フカンが最も効果的です。主役二人は、やや大きく描いて余白も多少取り、後はエフェクトなどで視線が集中するように工夫しています。

構図の活用方法

各キャラクターに個性を!

グループショットを魅力的にするには、構図の組み合わせが最も重要です。ですが、ポーズや表情で、各々のキャラクターに個性を出すことも、より魅力的な作品に仕上げるために非常に大事なことです。全員がにこやかに笑っている作品も幸せそうでよいのですが、その中でも怒っているキャラクター、驚いているキャラクター、泣いているキャラクターが混じっているだけで、表情の対比が生まれて画面が豊かになります。

また、元気な性格のキャラクターはダイナミックな動きをさせて、おとなしいキャラ・引っ込み思案なキャラクターには動きの少ないポーズをさせるなど、ポーズの対比も意識しましょう。グループショットは、一人ひとりのキャラクターの存在感が希薄になってしまうことも多いので、そこを各々のキャラクターの個性で補うことで、よりよい作品に仕上がるのです。

多対多の敵対構図です。非常に多くの情報が入っています。各々の「らしさ」が表現できるような表情とポーズを大事にしました。
主役側（右下）は安定感や力強さを出すために三角形構図、ライバル側は（左上）で不安定感や不気味さを出すために逆三角形構図。全体の配置はZ構図を基本に、対立を表現するため、余白で対角線も入れています。
また、各々のキャラクターはさらにそれぞれ、イメージに合った構図で仕上げています。
敵キャラや、とらわれのヒロイン・憧れの人などは左上に大きく配置することが多いです。左上はZ構図のアイキャッチになる上、負ける側の印象づけができ、また同時に上という位置で圧力も表現できるからです。
主役は右下に配置することが多いです。Z構図の締めとなる上に、勝つ側の印象づけができ、また下という位置で挑むという表現もできるからです。

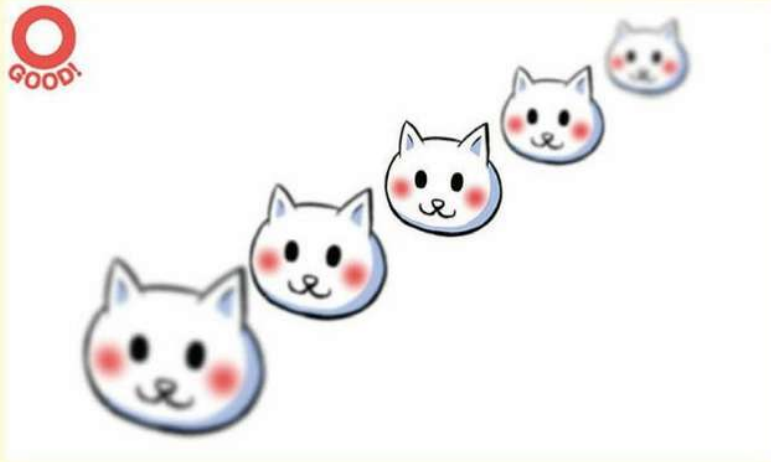
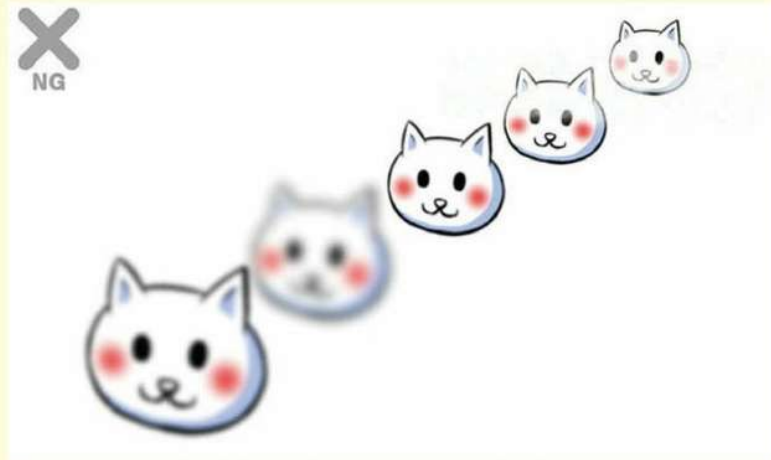
作例

敵と味方をちりばめたRPGのパッケージ風イラストです。主役たちを三角形構図にして安定的で力強く描写しました。敵となるキャラクターたちは数が多く個性的なのでまとめるために円構図に。敵のボスは逆三角形構図を意識して主役たちの上に配置し、不安感を意識しています。

非常にシンプルで素直なグループショットです。主役を中心に、円構図でヒロインを配置しています。右手とジープでバランスを取っています。

COLUMN

ぼかしを活用する

写真や映像で、ピントを合わせた物以外の背景がボケているのを見たことはありませんか？
このぼけの効果をイラストに活用することができます。メインの人物以外をぼかすことは、イラストに立体感を与えるだけでなく、主役と脇役を明確にするという意味でもとても有効な技法です。
オーバーラップ構図（p.78）でも手前にあるものをぼかして、メインの人物を目立たせるために活用しています。

○の図では、真ん中にいる猫にピントが合っている状態です。
そこから離れるほど、ボケも強くなります。

×の図はNG例です。一番遠い猫にピントが合っていて、前に向かって徐々にボケが強くなっていますが、途中の猫のボケを強くしすぎたことで、遠近感がちぐはぐになってしまっています。

しっかりとルールを守って使うことで、イラストの幅も広がるのでぜひ活用してみてください。

Part2

ポーズ

コントラポスト
S字ポーズ
オーバーパース
シルエット
重心
髪・服
喜怒哀楽
表情
アクション
必殺技
魔法発動

コントラポスト

コントラポストとは、人物をより美しく見せるためのポージングの一つで、「動き」のポーズを表現したいときに向いています。意識することでより自然なポーズを描くことが可能です。

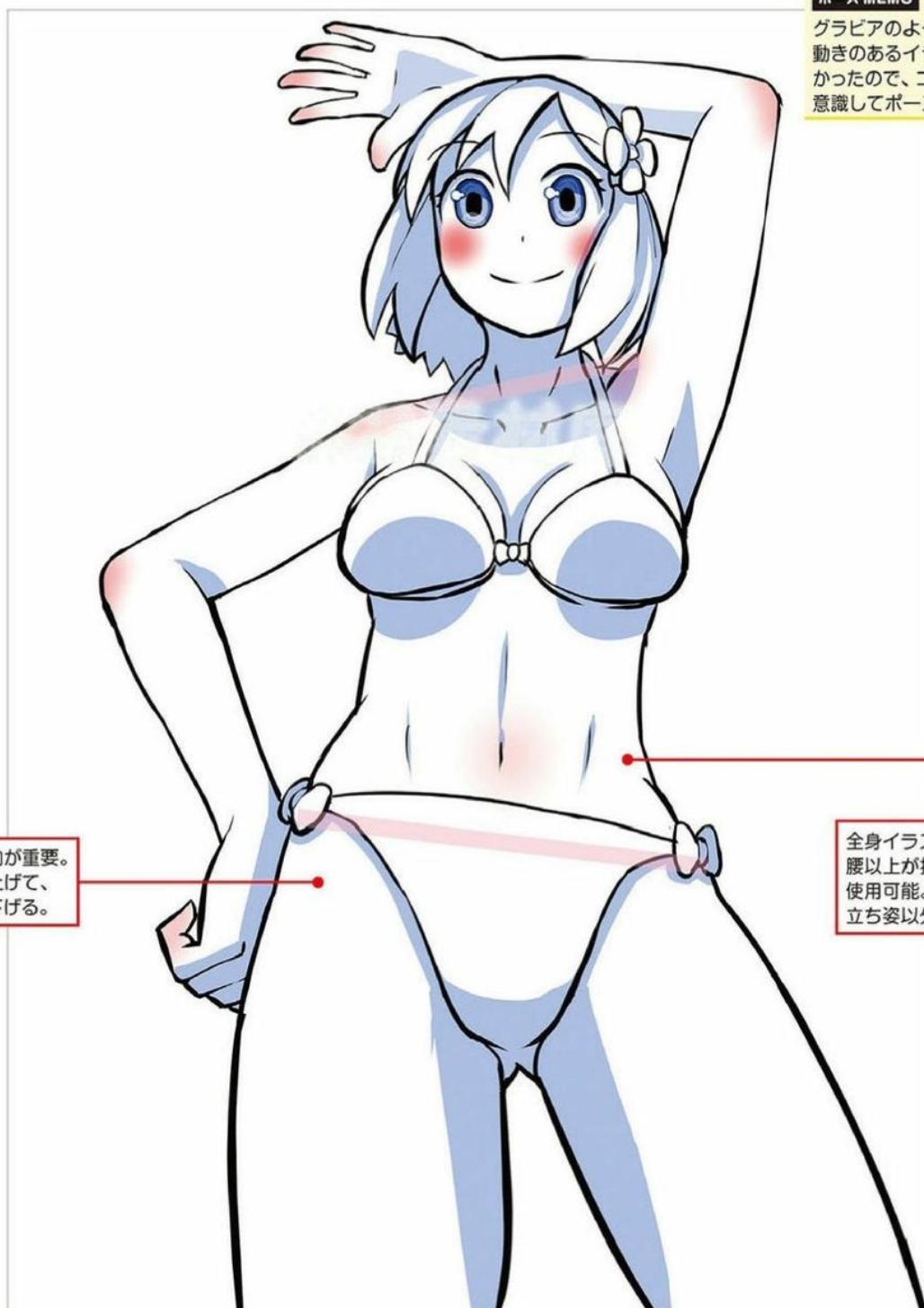
古代ギリシア彫刻の時代から現代の彫刻など、現代美術で多く使われてきましたが、近年になってイラストの世界でも使われるようになった言葉です。

ポーズのポイント

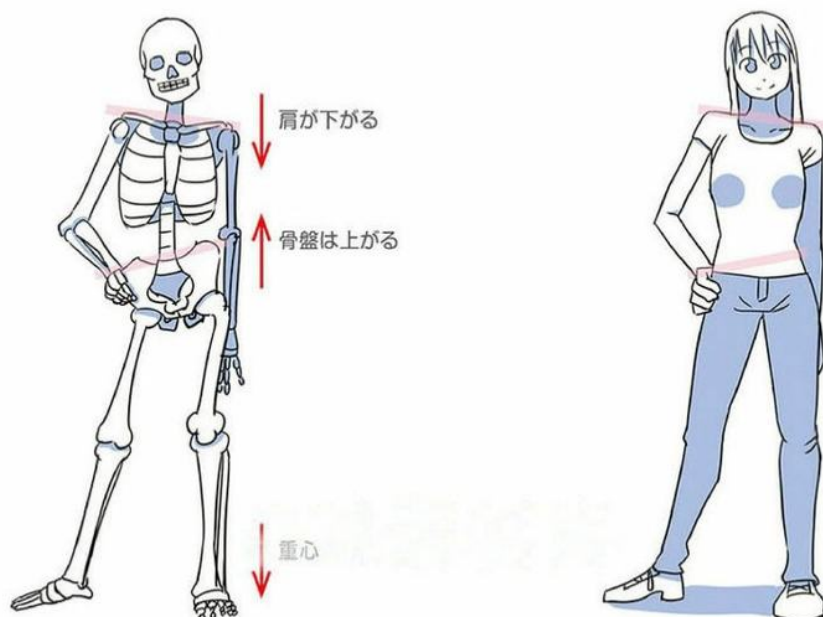
ポーズMEMO

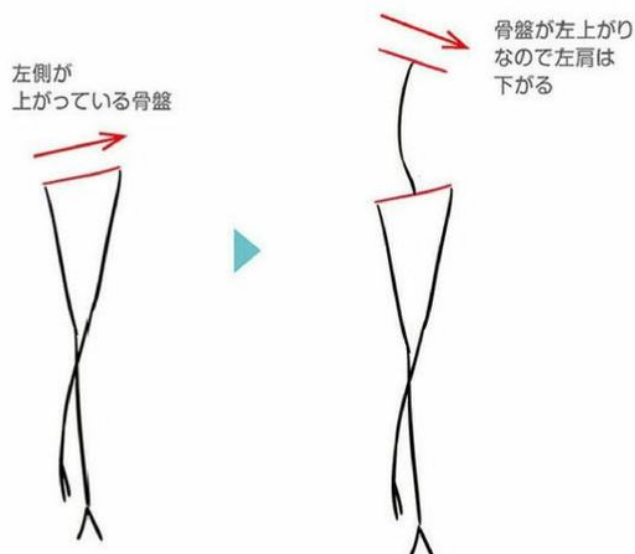
グラビアのように魅力的で動きのあるイラストが描きたかったので、コントラポストを意識してポーズをつけました。

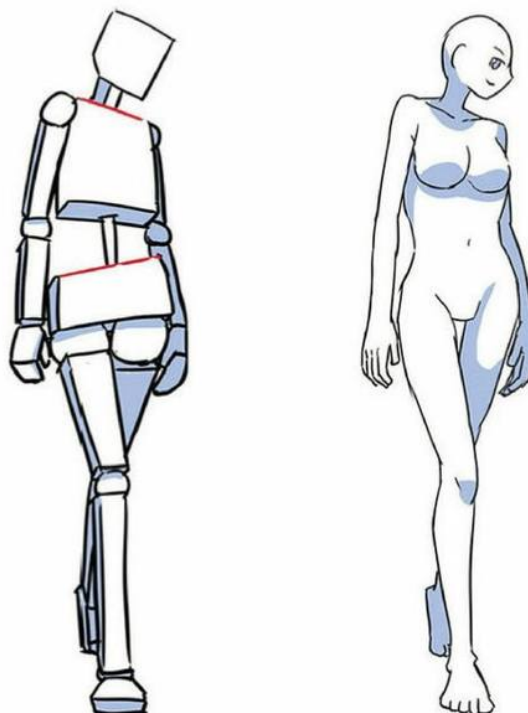
骨盤と肩の方向が重要。
骨盤の片側を上げて、
その上の肩は下げる。

全身イラストでなくても、
腰以上が描写されていれば
使用可能。
立ち姿以外にも使える。

ポーズの基本

コントラポストの基本

コントラポストとは簡潔にいうと、骨盤と両肩の上がり下がりが、それぞれ逆になっているポーズを指します。
例えば、片方の足のみに重心を掛けた場合、もう片方の足は横にずれるので、重心の掛かっている側の骨盤は上に上がります。逆に、上半身はバランスを取ろうとし、重心の掛かっている側の肩は下に下がります。その結果、骨盤と肩がお互い「左右非対称」になり、ポーズに「動き」が出ます。
立ち姿以外にも応用の効くポーズです。人体にとってこのバランスの取り方はとても自然な行為ですので、コントラポストを意識することで自然なイラストを描くことが可能です。どうしてもキャラクターの描写が硬くなってしまう、また動きが不自然になってしまう場合に、特に効果的です。

骨盤と両肩の上がり下がりを決める

コントラポストで重要なのは、骨盤と両肩のどちらが上がっているか、下がっているかという方向の把握です。
コントラポストを意識したポーズを目指す場合は、最初に骨盤の方向を決めましょう。まずは単純な線で左右どちらに上がっているかを決めます。
次に、描いた骨盤の線とは逆の傾きで両肩の線を描きましょう。このとき、背骨のラインを入れると、イメージがしやすくなります。

箱描きでイメージを補強する

骨盤と両肩の線が決まったら、必要であれば箱描きで形を描きます。これは人体のアタリなのであらかじめイメージができている人は、この時点から描きはじめても構いません。
最後に肉づけをしましょう。
コントラポストを意識した自然な歩きポーズができました。

コントラポストのありなし

服などで余計な動きがつかないよう、分かりやすくするために裸で説明します。
△の図は、コントラポストを適用していない例です。動きが硬い印象です。○の図は、コントラポストを意識し、左の骨盤を上げ、左の肩を下げました。より自然な動きになり、ポーズの魅力が上がりました。コントラポストは、使いこなせるようになるまでは混乱することが多いポーズです。まずは「骨盤と両肩の上下を逆にする」ということを覚えるとよいでしょう。

元気そうな雰囲気は出ていますが、コントラポストにしていないので、どこか動きが硬くなっています。

コントラポストを意識して、肩と骨盤を斜めにして描き直しただけです。より生きている感じが出て、ポーズが魅力的になりました。

ポーズの活用方法

立ち姿以外のコントラポスト

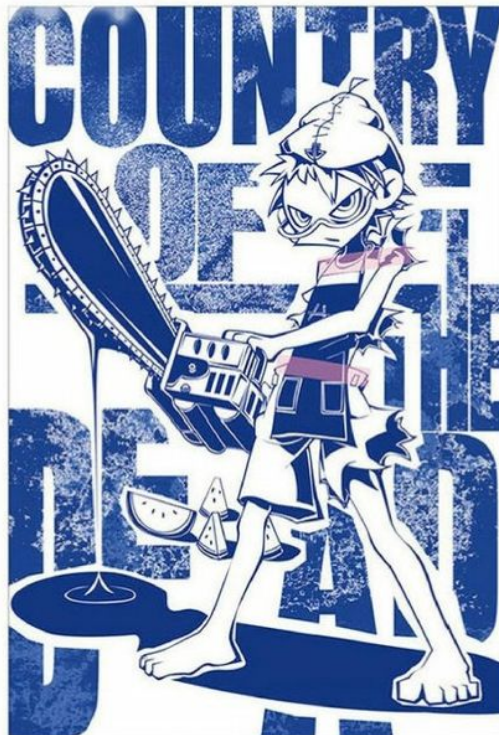
コントラポストは、座っていても、寝ていても①、飛んでいても②どんなポーズにも使えます。生き生きとしたキャラクターの描写のために、さまざまなポーズに組み込んで活用することができます。

寝姿のコントラポストです。
身体をくねらせる必要がありますので、自然と色気が出ます。身体のラインも強調できるので、S字ポーズと同じく女性らしいしなやかな表現にもうってつけです。

ジャンプをしているポーズに組み込んでみました。アクション（p.154）の項目でも説明しますが、躍動感を表現する方法はいくつかあります。コントラポストもその一つです。身体を大きく反らせることで、躍動感を強調することができます。

作例

ニーショットでもコントラポストは可能です。

©Studentre

男性のコントラポストも素敵です。このように奥行きを感じさせるように体勢を斜めに向けてもよいでしょう。

女性のしなやかな動きを表現

S字ポーズ

S字ポーズは、アルファベットのSの字を意識して描くポーズです。「美しさ」「やわらかさ」「自然な奥行き」を表現できます。
特に、女性の美しさを表現するのに適したポーズです。

世界的に有名な日本画『見返り美人図』の立ち姿もS字ポーズといえます。

ポーズのポイント

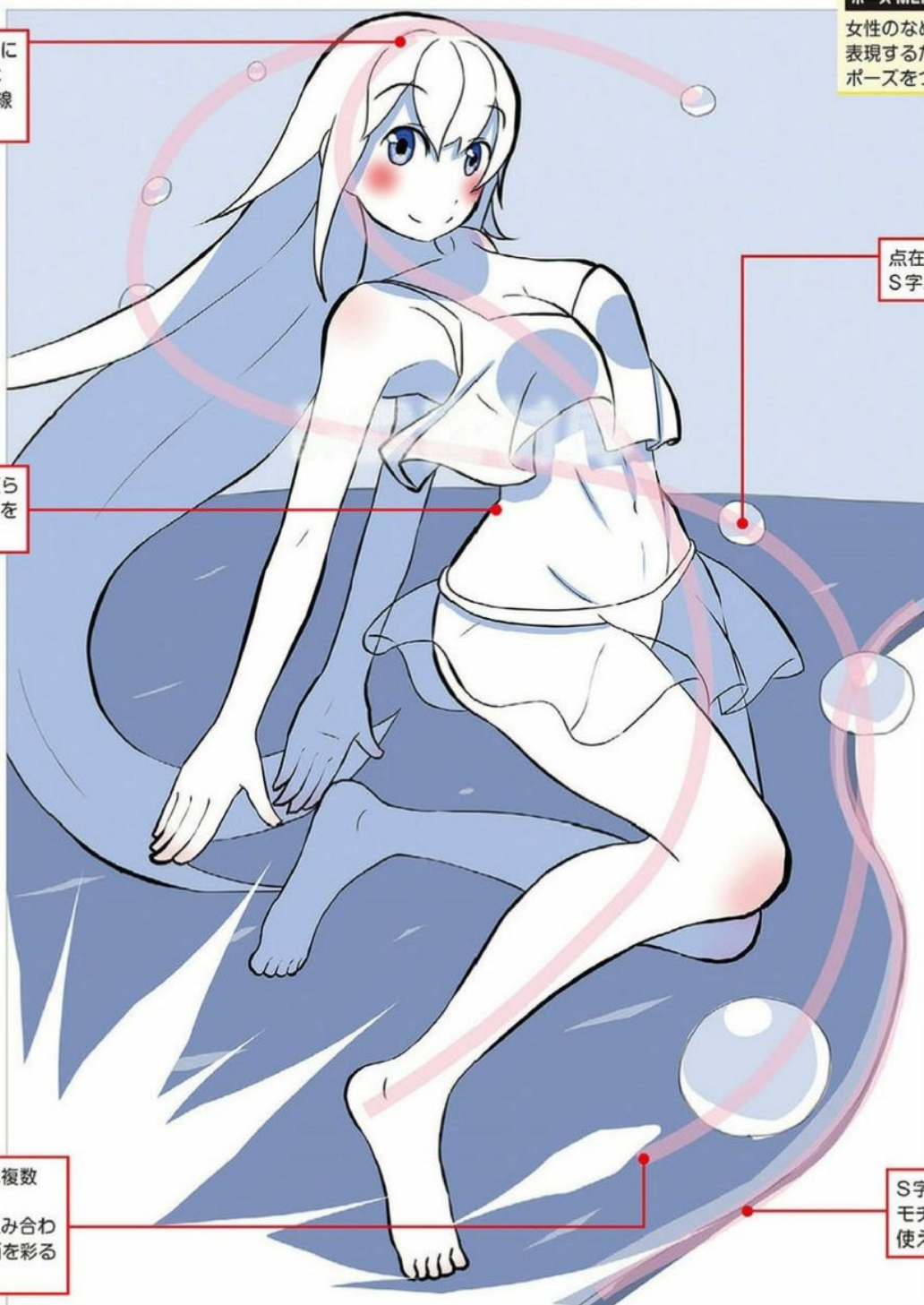
ポーズMEMO
女性のなめらかな美しさを表現するためにS字でポーズをつけました。

S字の形に厳密にこだわる必要はない。ただ、曲線を意識する。

点在する要素でもS字ポーズは作れる。

身体を大きく反らせることでS字を強調させる。

画面内のS字は複数あってもよい。
複数のS字を組み合わせてさらに画面を彩ることも効果的。

S字ポーズは背景やモチーフなどにも使える。

ポーズの基本

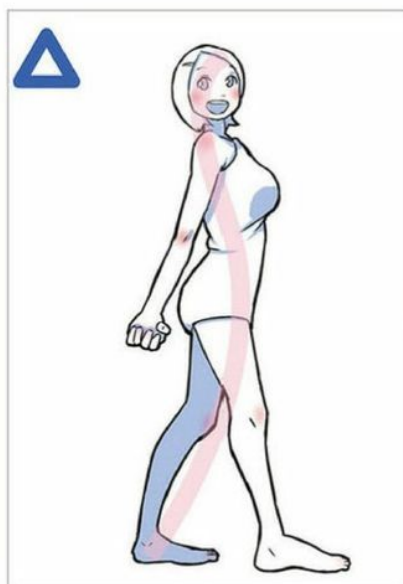
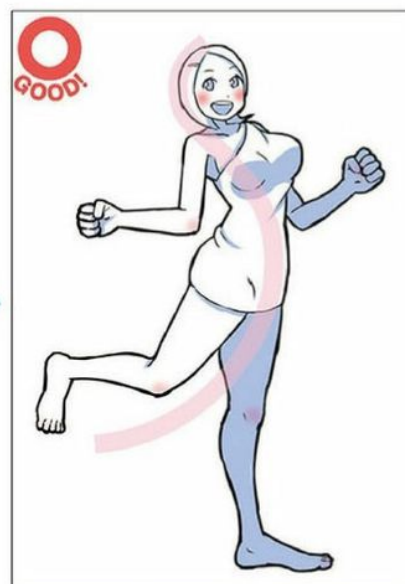
S字ポーズの基本

S字のラインを意識して描くポーズです。体の要素をなめらかな曲線で描くことで「美しさ」「やわらかさ」「自然な奥行き」を表現できます。また、画面が単調にならないので、リズムも生まれます。
S字ポーズといっても、必ずしもポーズや要素がS字の形になっている必要はありません。S字というのはあくまで便宜的な呼び方なので、印象深い曲線になっていれば、例えばS字の逆の形をしていようとも構いません。曲線という部分が大事です。
美しさや、やわらかさを表現できるので、女性の身体を描くときに非常によく使われます。特に、身体のラインに曲線が多くなるグラマーな女性を描くときに使うと効果的です。

使える要素は積極的に使う

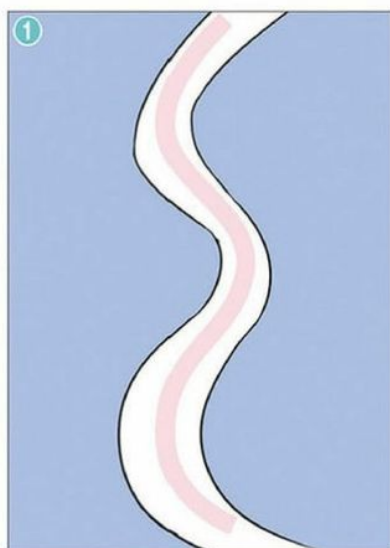
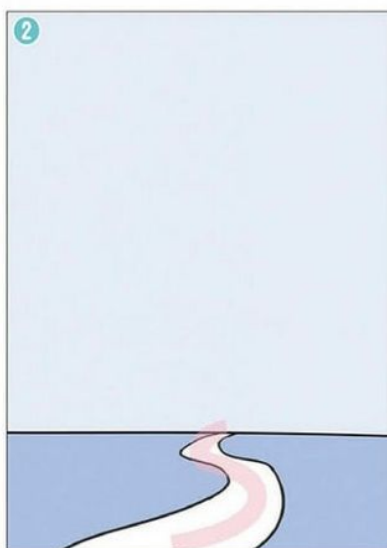
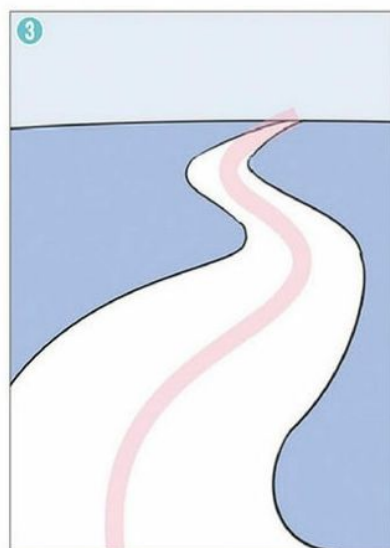
S字の印象を助けられる要素は、積極的に使いましょう。特に有効なのは、画面内の曲線を増やすことです。増やす曲線は、S字に沿ってなくても構いません。画面内に曲線が増えていることが重要です。
人体に付属している要素だけでも、S字の印象を強めるものはたくさんあります。例えば髪などは、なびかせれば容易に曲線を作ることができますし、スカーフなどの長くてひらひらしたものも同様です。
背景も場合によって人物に絡ませましょう。イラストはバランスさえ取れれば多少無理なポーズをさせても写真より違和感を感じさせにくいものですが、ポーズだけではバランスが怪しい場合、身体や手を背景に添えてバランスを取るなど調整をすることも大切です。

大胆なS字ポーズ

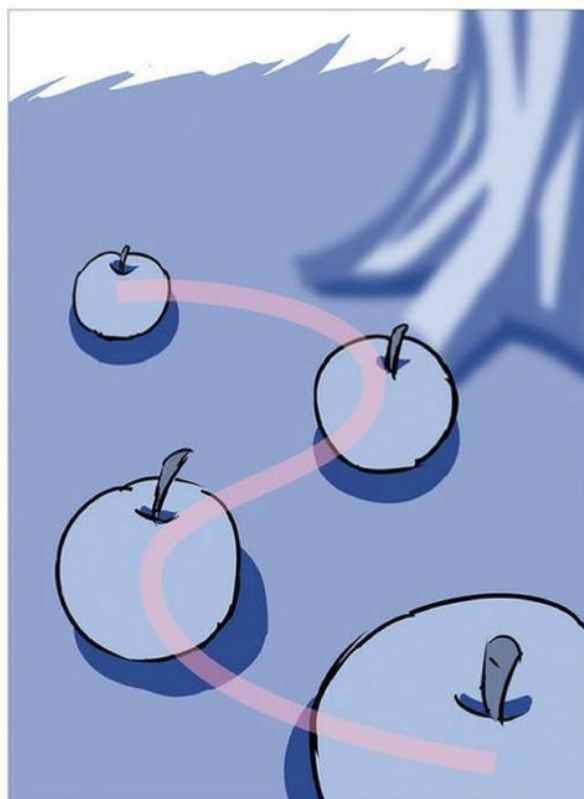
S字ポーズは思い切りが大切です。
△の図は、グラマーな女性を描いているので、S字にはなっていますが、曲線がまだ弱いです。こういったときには思い切って身体を曲げたりくねらせたりします。その際に、重要となるパーツは、頂点にあって誘目性の高い頭、S字を形作るキモとなる腰、そして締めくくりの足です。また、曲線を作るエッセンスとしてバストやヒップも突き出すなどして有効活用しましょう。大胆な曲線を意識することで、キャラクターの魅力がより引き立ちます。

バストやヒップなどが曲線を形作っていますが、S字が弱く、もう少しインパクトが欲しいところです。

腰を捻り、足を曲げるなどして、より大きな流れのS字を作りました。要所要所を突き出すことで、女性の美しい身体のアピールが増しました。

S 構図として活用

構図としてのS字

S字は背景の構図を決めるときにも有効です。奥行きの表現としても優秀ですし、画面にリズムを与えるエッセンスとしても効果的です。
S字を構図に使うときは、ちょうどよいアイレベルの高さを選ぶことがコツです。
例えばS字になっているとはいえ、道を真上から描いたり❶、逆にアイレベルを低くしてS字の奥を圧縮しすぎる❷と効果がやや薄くなってしまいます。適正な高さのアイレベル❸で、自然な奥行きを表現できるようにしましょう。

真上（高すぎる位置）から見たS字の道です。平面的で奥行きを感じません。

低すぎるアイレベルから見たS字の道です。圧縮されすぎて、こちらも奥行きを感じにくくなっています。

適切なアイレベルで構図が作られたS字の道です。奥行きを感じます。

点在するものでのS字

対角線構図（p.42）の項目でも説明しましたが、必ずしも繋がった線でS字にする必要はありません。点在する要素で、それらしい流れができてさえいれば、S字は効果を発揮します。S字に要素を配置すると、安定感のあるバランスのよい画面になります。
先ほどの「構図としてのS字」と同じく、奥行きを意識して、適切なアイレベルの高さで要素を並べて描きましょう。
なお、Z構図（p.70）でもバランスのよさは得られます。S字やZ構図に限らずアルファベットの形にものを並べると安定しやすく、親近感のあるイラストという印象を期待できます。

ほかの線と組み合わせる

エッセンスとして画面内にほかの線も取り入れてみましょう。S字だけでも魅力的な画面は作れますが、より魅力的な画面にするためにはS字一本の線だけでなく、いくつか別の線を取り入れます。
追加する線は、ほかの曲線・円・直線などが挙げられます。
画面内にほかの曲線を入れると、よりやわらかい印象の画面になります。また、曲線ですべてが構成されている円でも同様の効果が得られます。
直線には、S字だけの画面より、さらにS字のやわらかさを引き立ててくれたり、画面に緊張感を与えてくれる効果があります。ただし、直線は上手に使わなければ、主役の印象を弱くしてしまうので注意が必要です。対角線構図の項目でも説明した、線の印象を操作する方法を使って調整してみてください。

作例

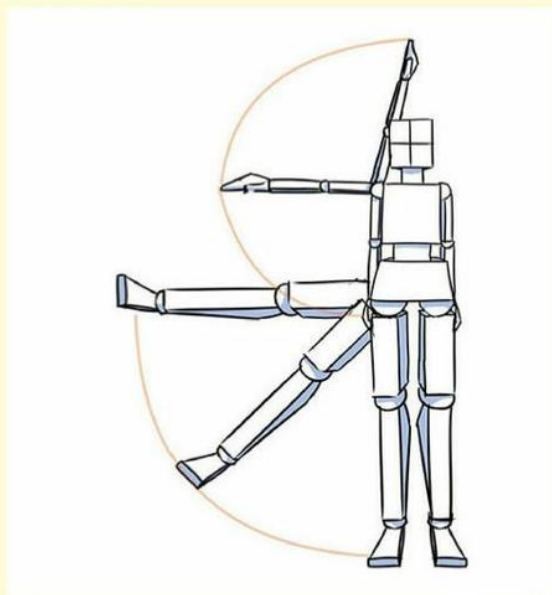
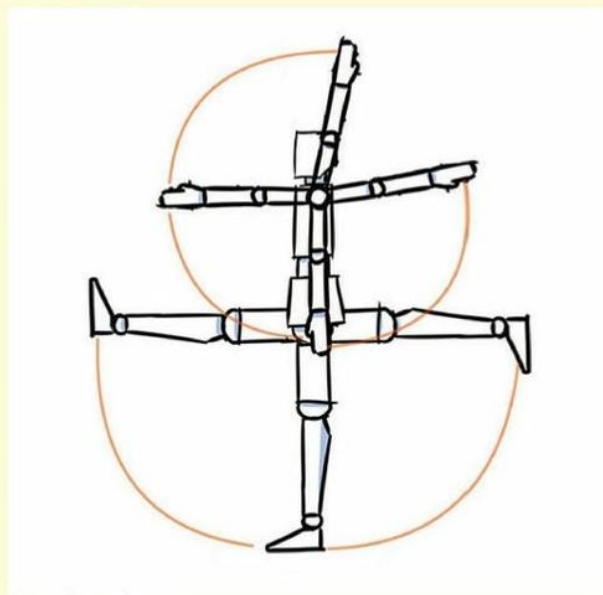
S字ポーズはしばしばコントラポスト（p.120）と同時に成立します。

複数のS字が存在しても構いません。画面端の植物や惑星の曲線で、さらにやわらかい印象にしています。

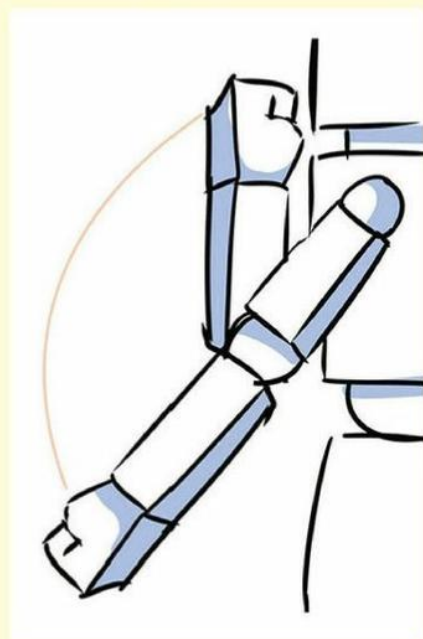
COLUMN

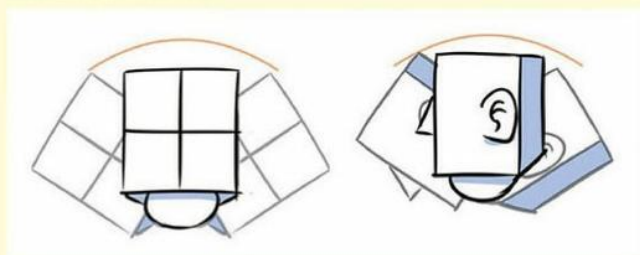
人体の可動域

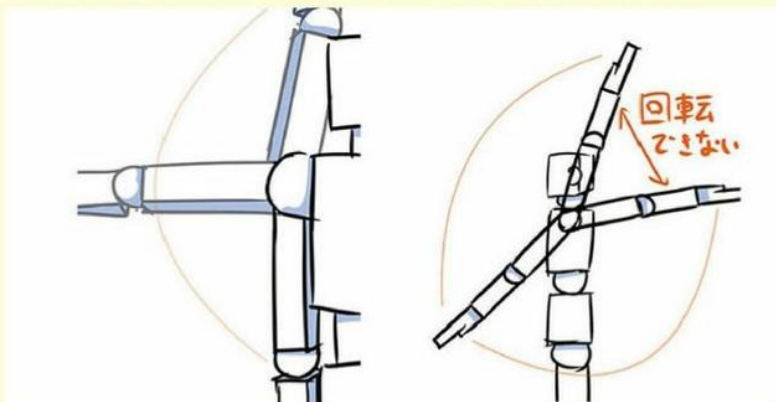
人体の四肢や頭、指、腰などの関節はかなり柔軟に動きますが、構造上動かせる範囲には限界があります。人間が自分の意志で動かせる範囲のことを人体の「可動域」と呼び、この範囲を外れた絵を描いてしまうと骨折しているかのような違和感を与えてしまいます。どこまで動くのか、どのあたりが人体にとって限界なのかを押さえておくことは、ポーズを決める際にとても重要な知識です。

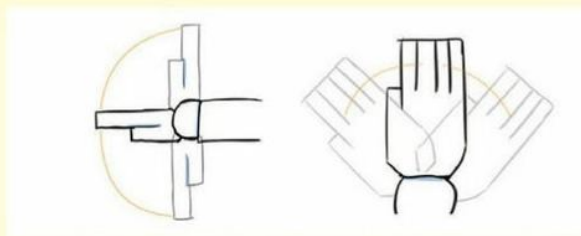
●腕と脚　正面

●腕と脚　横

上半身

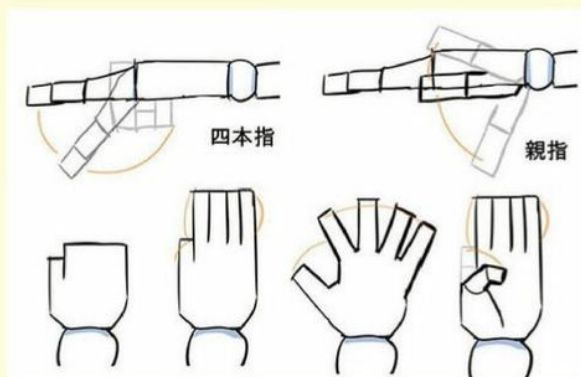
●肘

真っすぐにした状態から、手前に引く一方向にしか曲がりません。真っすぐ以上に広げようとすると骨によってロックが掛かります。左右にも振れるように見えますが、これは肩による動きです。

●首

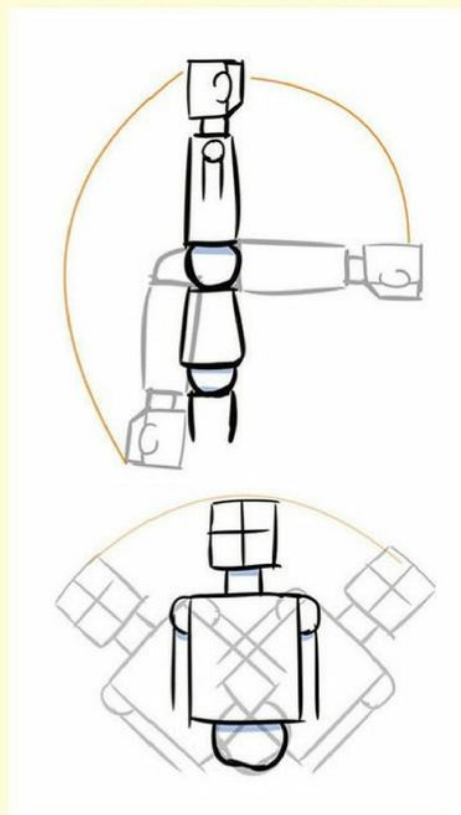
前後左右に動きます。

●肩

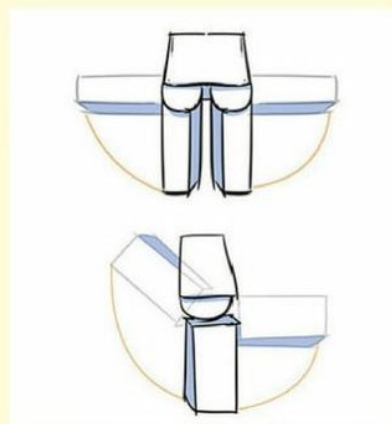
とても可動域の広い部分です。
背中の一部の範囲を除いて、ほぼ真っすぐに回転させることができます。

●手首

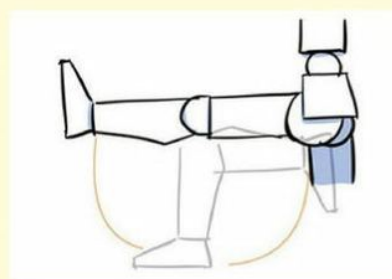
前後左右の限られた範囲で可動します。手首の付け根には小さな骨が多く、可動域は意外と狭いです。

●指先

手足両方の指は、真っすぐな状態から、折り曲げるまでの範囲と若干左右の範囲にも動かせます。真っすぐな状態からさらに若干反らすこともできますが、骨によるロックが掛かるので、それほどは反りません。
なお、女性の指を表現したい場合、若干反りの範囲を多めにするとよいでしょう。

下半身

●腰

前は胸が足につくまで、後ろも大きく反らすことができます。左右の可動域は狭いですが、それなりに動かせます。
中国雑技団の人たちを見ていると、訓練したらいくらでも反らせそうな気になりますが、通常の人の可動域をあまりに超えたポーズは違和感を与えますのでほどほどにしましょう。

●股（大腿骨）

腰より下は前後左右に動かせます。前は頑張れば6～7割まで上がります。前蹴りなどの表現では必要になります。

●膝

肘と同じく、真っすぐから後ろに折り曲げるまでの一方向です。

●足首

上下に動かせます。左右にも多少動かせますが、こちらも手首と同じで小さい骨が多いので、可動域は狭いです。

パーツを誇張して迫力を出す

オーバーパース

オーバーパースとは、身体の一部を誇張させて「迫力」や「勢い」「奥行きの誇張」「部位の強調」を表現する技法です。
アクションもののマンガの見せゴマで昔から多用されています。

迫力が出て、インパクトがあるポーズで、独特の個性があります。主に少年向けの作品で多用される技法です。

ポーズのポイント

見せたい部分を大きく誇張する。

腕以外でもオーバーパースはできる。

オーバーパースをかけたい部分は、ブロック単位でとらえる。

奥方向にオーバーパースをつける方法もある。

ポーズ MEMO

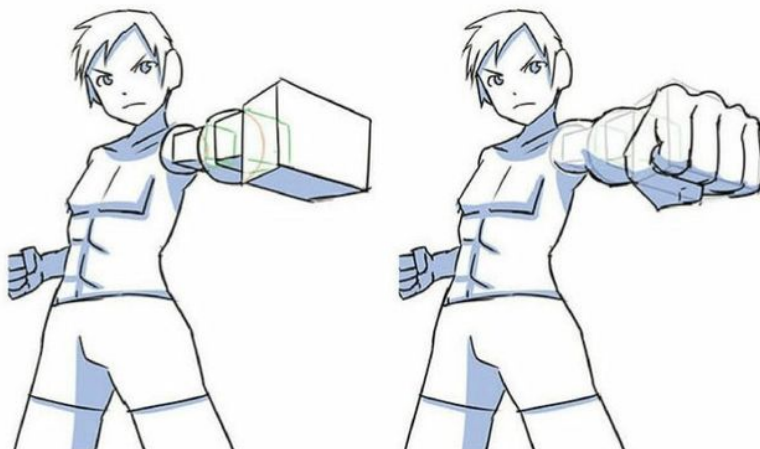
主役のポーズを、迫力を出し格好よく表現したかったので、オーバーパースを使いました。

ポーズの基本

オーバーパースの基本

モチーフの特定部位のパースを誇張して手前に大きく描くポーズです。現実を無視しているので「嘘パース」とも呼ばれます。手前に迫る雰囲気が出ることによって「迫力」「勢い」「奥行きの誇張」が表現でき、「部位の強調」をすることもできます。

描き方のコツは、誇張に必要な身体の箇所を関節とブロック単位でとらえることです。例えば手前に突き出している拳を描きたい場合、拳、腕、二の腕と3つのブロックでパースの強さが変わると考えます。単純に腕を一本の棒と考えてしまっていると、腕の関節など広がっている部分を違和感なく描写することができません。必ず、関節とブロックを意識しましょう。

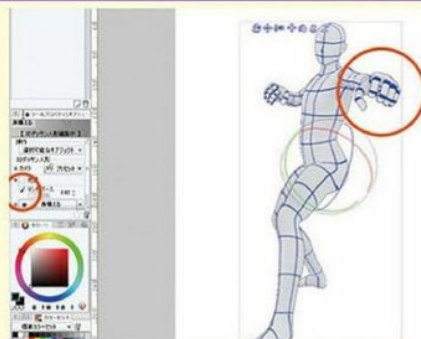
また、筋肉知識も、細かい部分の補足にとても重要です。筋肉については付録(p.166)で解説しています。

デジタルならではの作画法

オーバーパースの作画は自分の感覚に頼るほかないので、非常に難しいものです。難しいのですが、イラストならではの魅力的な技法なので、描きたいタッチによってはこの上なく効果を発揮する大切なポーズです。ぜひ身につけましょう。

デジタルでは「切り取り」と「拡大縮小」の機能を使って、誇張する部分を何度も調整して違和感がない大きさを探す方法も有用です。ただし、線の太さの違いや画質の違いが目立ってしまうこともあるため、ペン入れ後や完成原稿にはこの手法は適しません。下描きぐらいまでの調整にしておきましょう。

COLUMN

マンガパース機能

CLIP STUDIO PAINTには3Dデッサン人形に、身体の一部を拡大する「マンガパース機能」があります。場合によってはこちらを目安にしてもよいかもしれません。ただ、これらの機能に頼りすぎてしまうと作品が硬くなってしまいますので、あくまで目安とし、最終的には自力で描けるようになることが望ましいです。

オーバーパースの失敗例と成功例

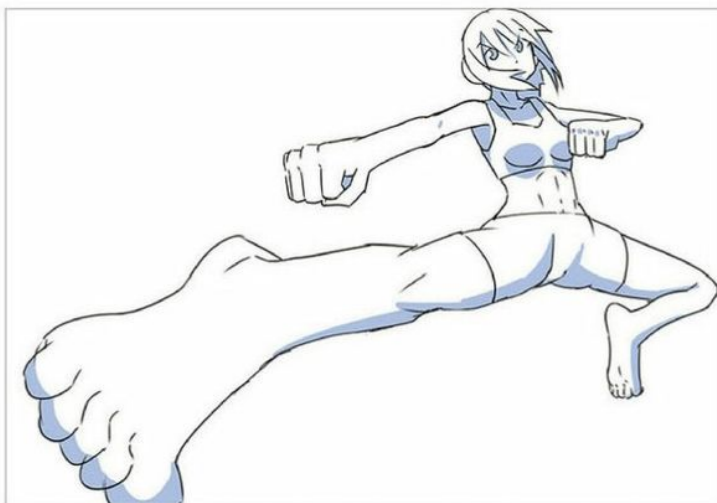
✕の図は、オーバーパースに挑戦をしようとして失敗しています。思い切りが足りず、身体や関節をブロック単位でとらえていないのと、違和感の削減に失敗していることが原因です。
○の図はもっと思い切った作画に変えて勢いを出しました。また身体と関節の意識を持ち、身体に抑揚をつけました。細かい違和感の削減を行うことで自然なオーバーパースになります。

よくある失敗例です。
主な原因は「思い切りの少なさ」「身体を単純にとらえすぎている」「違和感の削減をしていない」ことです。

全体的に修正を施し、違和感のないオーバーパースにしました。
オーバーパースはとても難しいですが、それだけのメリットはあります。

ポーズの活用方法

腕以外のオーバーパース

よく見られるオーバーパースは腕と手ですが、足や武器に使用してももちろん効果的です。構造をきちんと理解し、距離感を圧縮し誇張する思い切りと、違和感に気づき削減する感覚を鍛えることはとても重要です。
もし、デッサン人形や、モデルガンなど、見本になるものがある場合はよく観察しましょう。特に目に近づけて見ると強くパースが掛かるので形をつかみやすくなります（モデルガンなどを使うときはくれぐれも発射しないように注意してください）。

蹴りを誇張して描きました。三角形構図（p.26）で使ったキャラクターとポーズですが、迫力が段違いです。

ロボットの決めポーズ風に描いてみました。武器の誇張です。オーバーパースが掛かった部分を断ち切るとさらに奥行きや迫力が誇張されます。

奥にもオーバーパース

オーバーパースは遠くのモチーフにも掛かります。今までは手前のオーバーパースについてのみ書いてきましたが、奥の方向にもオーバーパースを掛けることが可能です。奥のオーバーパースのみを使うことはそうそうありませんが、手前の物を大きくするオーバーパースと奥の物を小さくするオーバーパースを組み合わせることで、より効果的になります。

手前に掛けたオーバーパースをより強調するために対比として使ったり、奥から何かが迫ってきていることを表現する場合など、特殊表現で主に使用します。こちらもコツは、身体や関節をブロック単位でとらえることです。手前と奥のオーバーパースを画面内に同時に入れる際は、手前を大きく、奥を小さく描くので、該当部分のパーツのみを大げさなフカンで描くような感覚で描くと成功しやすいです。

オーバーパースは感覚で描くものですが、その分自由なものといえます。描けるようになるための通り道も応用方法も、千差万別です。自分が一番描きやすい方法を選びましょう。

作例

全身をフルに使ってダイナミックなオーバーパースを作ってみました。

オーバーパースは、やんちゃなキャラや、デフォルメの強いSDイラストなどにも非常に向いています。

キャラクターに個性を出す

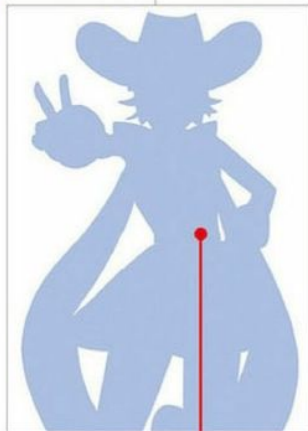
シルエット

シルエットは、ポーズや構図にとって、大切な考え方の一つで、「印象に残るキャラクターを描きたい」「個性的なポーズを描きたい」ときなどに意識すると効果的です。キャラクターデザインに見られる全身絵を描く場合に最も有効で、ゲームのキャラクターデザインでは、シルエットだけでキャラクターが分かるようにデザインしているとも言われています。印象的なポーズと構図が必要なイラストにはこの考え方が多く取り入れられています。

ポーズのポイント

ポーズ MEMO

印象に残る個性的なキャラクターを描きたかったので、シルエットの考え方を使用して描きました。

具体的な形がある構図や図形を意識したシルエットにするとまとまりがよい。
ここでは三角形や円を意識している。

シルエットにコントラストをつけるとよい。
シルエットの時点で造形がよいと、仕上がりもうまくいく。

最初にシルエットを描いて、そこからイラストを掘り起こす方法もある。

ONE POINT!

キャラクターデザインにも有効。

ポーズの基本

シルエットの基本

シルエットとは「輪郭の中が塗りつぶされた単色の画像」のことを指します。黒塗りの影絵を想像すると分かりやすいでしょう。また、単に輪郭（アウトライン）だけを指すこともあります。
シルエットを考えて描くというのは、複雑な情報（顔や表情・髪や服など）はひとまず置いておいて、全体をシンプルな「形」のみで考えるということです。こうすると余計な情報に惑わされずに「印象的なキャラクター」や「個性的なポーズ」を考えることに集中して取り組めます。
キャラクターデザインとポーズが一番に重要視されるゲーム業界では、シルエットはとても大事に考えられています。

シルエットを意識すると、キャラクターデザインやポーズはより面白くなります。

ポーズの活用方法

シルエットの使い方

シルエットを使った作画の方法を紹介します。コツとしては、シルエットの「輪郭」に第一に注意を払い、仕上げまで内部の造形には気を取られないことです。
まずはキャラクターの素体を描いていきます。この時点でシルエットを意識します❶。
三角形、円、アルファベットなど具体的な形の構図やそのほかの形を意識して、まとまりや意味のあるシルエットを形作りましょう。
また、シルエットの随所にコントラストをつけるとよりよくなります。出っ張った部分と引っ込んだ部分、大きい部分と小さい部分、とがった部分と丸い部分など、落差をつけて画面に対比を生むことを意識するとよいでしょう。
次に、印象的になるように髪や服装を考えていきます❷。場合によっては小物も入れてシルエット自体の完成度が高まるようにしましょう。よい効果が出るのは、「何これ？と気になるシルエット」や「見ていて気持ちのよいシルエット」です。逆にシルエットだけで想像がついたり、面白味がない、なんとなく気持ちが悪いシルエットなどでは、あまりよい効果は期待できません。
たまに別レイヤーで黒く塗りつぶして、シルエットの形状を見て❸、全体のバランスを整えます。よいシルエットに仕上がったと思ったら、清書をして完成です❹。

❶

逆三角で動きがあるシルエットをイメージ。頭と左手で逆三角になりましたが、両腕を後ろに伸ばしてYにした方がシルエットとして面白そうです。両腕は大きく膨らみ、足はしぼんでいるコントラストを意識しています。

❷

羽ばたく鳥のように見えるので、鳥をイメージしたシルエットの装飾を施していきます。また、両腕が同じ動作なので、装飾も左右対称に。髪でポイントとなる両腕を隠したくないので、ポニーテールにして、ポニーテールで円構図を作ることにします。尻尾のようなものが欲しかったので腰帯を追加。踊り子の印象も出てきました。

❸

一度塗りつぶしてシルエット化し、余計な空間はないか、さらにつけ足せる要素はないか考えます。後ろ髪の空間が空きすぎなことと、腰の布でもう少し大きな円が作れそうなことに気づきました。

❹

シルエットのコントラストとして丸い要素が欲しかったのと、鳥の声・踊り子の音楽を意識して鈴をつけました。最後に羽で空間を埋めて完成です。

シルエットからポーズや構図を掘り起こす

シルエットを利用して、さらに作品を個性的にする方法があります。
前ページの作例では、描きながらシルエットに当てはめていきましたが、こちらはその逆で、まずシルエットありきで、それに合わせてポーズや構図・キャラクターデザインを考える方法です。
最初に、ベタでシルエットを描きます❶。図形を意識して描いてもよいですし、より独特の作品に仕上げたいなら、ある程度ランダムにシルエットを描きます。ランダムといっても、完全に適当にシルエットを描くのではなく、こちらもある程度、基本図形に沿うように描くと、仕上がりがまとまりやすいです。
見ていて面白い・気持ちのよいシルエットが描けたら、今度は、そのシルエットに合うように、キャラクターを描いていきます❷。線を整えつつキャラクターの方向性を決めます❸。浮かんだイマジネーションで整えて、仕上げます❹。ある程度の運も関わってきますが、通常の常識とは違った描き方ですので、思いもよらない作品ができ上がることも多いです。

ある程度縦横無尽に筆を走らせ、消しゴムで削ったりし、ベタでシルエットを描きます。今回は三角形と逆三角形を多少イメージしています。
自分のイマジネーションを膨らませるような、面白く気持ちのよいシルエットを描きましょう。

シルエットの透明度を落とし、その形に沿うように、キャラクターを描いていきます。大切な点は、しっかりと考え、できる限り、そのシルエットに従うことです。

ラフを整えていきます。もしどうにもそのシルエットに沿う造形が思いつかなかったり、ほかによいアイデアが浮かんだ場合は、シルエットから多少外れても構いません。
下のギザギザがスカートに見えたので、女の子に決定。この時点でバーサーカーっぽく見えてきたので、ワイルドな印象の作品にしようと思いました。

後ろ手に持っている武器が、イカリのように見えてきたので、女海賊というイメージで衣装を仕上げていきました。この時点で、整合性があまりに取れていない部分はシルエットから外しても構いません。
普通に考えていては思いつきにくいキャラクターデザイン・ポーズ・構図の作品に仕上がりました。

COLUMN

空間を描く？

今回は、シルエットの「内側」を意識して描くというお話をしましたが、逆の方法もあります。シルエットの「外側」である「空間」を描くという考え方です。模写や、クロッキー、鉛筆デッサンなどで、どうにも形を取ることが苦手という人がいます。それは「モチーフの形以外のもの」に惑わされて、実際の形よりもその物体の持つ印象や意味などに気を取られてしまうことが原因です。模写なども上達するにつれ、そういったものを無視することができるようになり、物体の形そのものに集中できるようになるのですが、それがまだ難しい人は、モチーフの輪郭の外である「空間」を描くようにしてみてください。そのもの自体の余計な印象に気を取られなくなるので、結果的により早く正確に形が取れるようになります。
シルエットの考え方は、ゲーム業界と関係が深いのですが、こちらの技法も、有名なゲームデザイナーさんが実践されている方法だそうです。

作例

シルエットを工夫し、面白いポーズや造形を考えてみました。舞を踊る和風魔法少女というイメージです。

安定感や不安定感を表現する

重心

重心は、ポーズをつける際にとても重要な要素で、意識することで「安定感」「不安定感」「動き」などを表現しやすくなります。
ほぼすべてのイラストに必要な要素ですが、特に全身絵のように足まで描かれたり、アクションが必要なポーズを描くときに効果的です。
映像やマンガのように、前後のシーンなどで動きを表現できない一枚絵は、重心に気を配ることが大切です。

ポーズのポイント

ポーズ MEMO

Y字バランスは片足に体重が掛かるポーズです。しっかりと重心を意識して描きました。

人体の中で一番重たい部分は頭部。人間は基本的に頭部を支えられるように重心のバランスを取っている。

ONE POINT!

フィクションの重心でも基本のポーズで説得力を持たせられる。
また、止まっているときと動いているときでは重心のバランスの取り方は異なる。
日ごろの観察が特に大切。

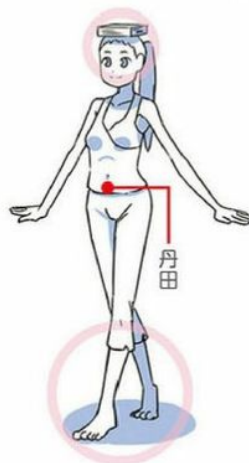
立ち止まっている場合は重心はおへそにあり、地球の中心に向かって下がったところに重心線がある。

動きがあるポーズの場合は、ポーズの中に「その動きの次の動作を予測させるポーズを盛り込んでおく」と、重心のバランスがよく見える。

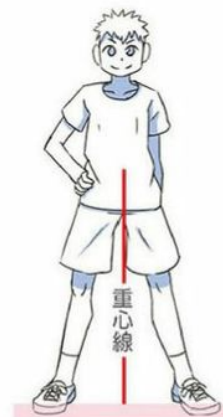
動いていないポーズでは、重心線が地面との接地面の範囲内にあれば、そのポーズは重心が取れている。

ポーズの基本

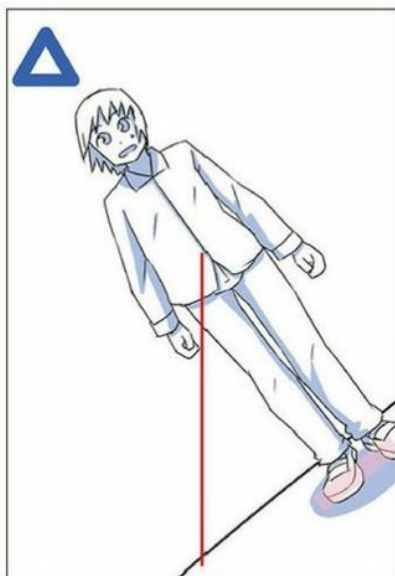
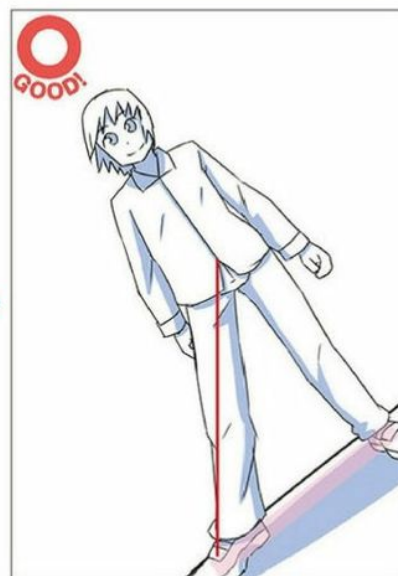
重心の基本

一番重要なのは「頭」です。次に「足」「おへそ」と続きます。
人体の中で最も重量があるのは「頭」で、落下する際に頭が下になるのはそのためです。ほかに重たい物を持っている場合を除いて、基本的に人体は頭を支えようと重心のバランスを取っていると考えてもよいでしょう。
しかし、最終的に体を支えているのは地面につく足です。この部分が宙に浮いているように見えると、ほかが完璧であっても、見る人には重心が取れているイラストには見えません。きちんと地に足がついて見えるように、厳密でなくても構いませんので、アイレベルがどのあたりで地面がどうなっているかということを注意して描きましょう。
普通に立っている場合、重心は身体の中心点であるおへそにあります。厳密には「丹田」といっておへその5cm下あたりなのですが、武道をやっていて、理想的な体運びをしている人以外はおおよそ、おへそに重心があると考えてください。

頭に本を載せて練習するモデル歩きは、重心を丹田に持っていき、歩き方を美しく見せるための方法です。

おへそから下に

前項でおへそに重心があると説明しました。地球には重力があり、重心から真っすぐ地球の中心に向かって引力が働きます。立っている場所が坂になっていても、地面側でなく（地球の中心側という意味で）下に引力が働きます。この線を引くと重心のバランスの把握がしやすくなります。この線を「重心線」と呼びます。普通に立っている場合、左右の足が接地している範囲の中に重心線があれば倒れそうな印象は薄く、逆に範囲外に重心線がくれば、倒れそうな印象になります。なお、つま先立ちなどで、足の接地の範囲が少なくなれば、重心のバランスの取れる範囲も狭まりますので、画面に緊張感を与えられます。
この目安は、動いている場合は変わるので、注意が必要です。

接地範囲の中に重心線があれば重心のバランスは安定します。接地範囲が広いほど安定の印象は強まります。三角形構図（p.26）の原則と同じです。

重心を意識しないと

坂道に立っているイラストで考えてみましょう。△の図は、重心を意識せず描いたので今にも倒れそうです。そこで重心線を描き重心を意識します。重心線が範囲内になるように足を広げて描くことで、倒れそうな雰囲気がなくなり、重心のバランスが取れたイラストになりました。
画面内で足が地面に設置している描写がある場合は、特に重心が目立ちます。意図して重心のバランスを崩す場合を除いて、重心はちゃんと意識しましょう。

重心線が両足から離れていて、キャラクターが倒れそうです。

片足を伸ばして安定の範囲を広げることで、重心線がその中に収まるようになりました。重心のバランスが取れ、倒れそうな雰囲気はなくなりました。

アクションの重心

動いている場合、動きにつられて重心は移動するので、先述の法則はあてはまらなくなります。こちらには具体的な法則はありません。ただ、ひとつの目安として、ポーズ全体を逆三角形でとらえ、その下側の頂点を重心とする考え方もあります。
動いているキャラクターの重心のバランスをよくするには、キャラクターの次の動作をイメージできるようなポーズを組み込んでおくとよいでしょう。その組み込んだ次の動作が、重心の移動を予測させるのです。
例えば、走っているイラストならば、次に後ろ足が前に出ます❶。その後ろ足をきちんと描写しておくことが大切です。ほかにも、正拳突きをしているイラストであれば、逆の手をちゃんと引き手にして、動きで移動する重心のバランスを取る❷など、重心への細かい配慮によってアクションはより完成度を増します。

❶

この動きでは次に後ろ足が出てきます。前に出ている足のおまけ程度と考えてはいけません。重心移動をイメージさせる、大事な部分です。

❷

引き手はただのポーズではありません。後ろに引く運動で、突き出した拳に、より上半身の体重を乗せる効果があります。重心移動をうまく使った技術です。

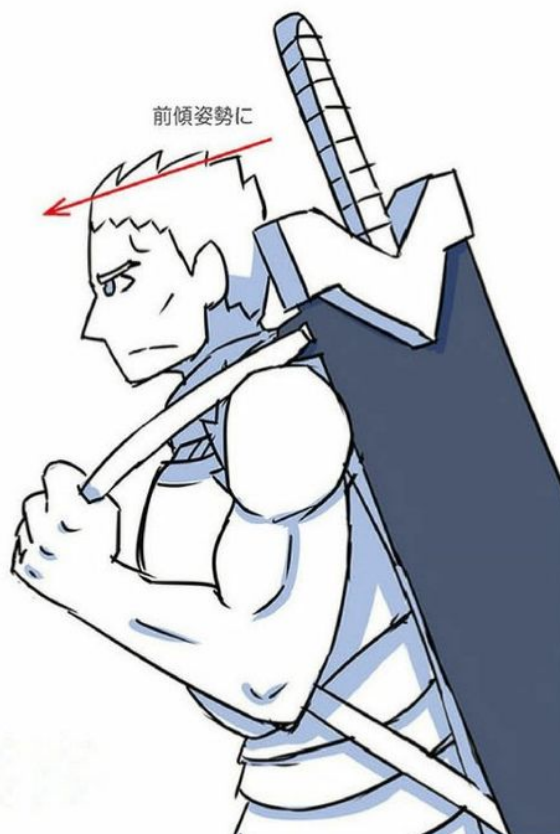
COLUMN

バランスを身につける

私事ですが、私は何より「キャラクターの動き」にこだわって絵を描いてきました。正直、動きのある絵を描けるようになるために、とても苦労をしました。
そんな私ですが、現在、アクションを描くときに重心の何を注意しているかと言いますと、ぶっちゃけ「何も考えていません」。全部感覚で描いています。もちろん、動きのある絵を最初から思い通りに描けていたわけではありません。マラソン選手をはじめ、アスリートの写真をたくさん模写したり、映画を注意深く見て、重心の研究をしていました。そうしているうちに、頭の中でとても曖昧な「重心のバランス」ができ、見たことがないポーズ、オリジナルなポーズでもなんとなく重心のバランスが取れて描けるようになったのです。
見られるものなら、ぜひ参考写真を見ましょう。ですが、ハイパーアングルやオリジナルのポーズの場合は資料に頼れないこともしばしばあります。そのときのために普段からバランス感覚を養うことが大切です。

ポーズの活用方法

フィクションでも基本は大事

超巨大でいかにも重そうな剣や銃を振り回すキャラクターがいます。体重よりはるかに重い武器を、超人的な筋力で支えているという描写です。しかし、現実には人間の筋力では出せる力に限界があります。細身の人間がマッチョの人間より大きな筋力を出せることは残念ながらありえません。けた外れに重い武器というのは現実ではなくフィクションになります。
そういったフィクションを表現できるのもイラストならではです。重い武器を細いキャラクターが振り回してもまったく問題ありません。それはむしろ対比がついてとても魅力的です。しかし、その中でも重心のバランスをよく見せるためには、重い物を持つときにどういうポーズを取っているかを考えて描くことが大切です。
例えば右の図のように、重い物を背負うときは、人間はバランスを取ろうと前傾姿勢になります。簡単なことですが、これだけで違和感を大きく消すことができます。
フィクションでも、説得力を持たせるために、基本のポーズを取らせることはとても大切です。どういったときにどうやって重心を取っているか、日ごろから意識して観察をするようにしましょう。

作例

かなり重そうな剣です。ポーズで剣を支える片手を用意しました。また空いた右部分に髪を置くなどし、三角形構図(p.26)の底辺が大きくなって安定するよう意識しました。

完全にハンマーに重心があるイラストです。

髪・服

髪・服もポーズや構図を決めるための大切な構成要素で「動きの表現」「空力表現」「構図の形状を補完」などができます。
イラストだけでなく、広告や雑誌の写真などでも魅力的な絵作りのために、髪や服をなびかせる手法が多く使われています。
ダイナミックに髪や服を動かすことは、特にデフォルメの効いたイラストに向いています。

ポーズのポイント

ポーズMEMO

動きがある画面で、構図もしっかり構築したかったので、髪や服の動きにこだわってポーズをつけました。

髪や服で構図の足りない部分を補強する。

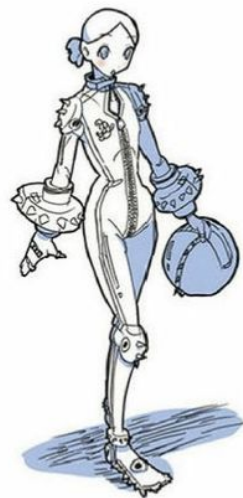
髪や服はキャラクターの動きとは逆方向に動かす。

ONE POINT!

髪や服の動きは、ある程度自由に大げさに描いてもよい。ただし、リアルタッチの人はやりすぎて現実感を損なわないよう注意が必要。

ポーズの基本

服・髪の基本

服や髪は、ほとんどのキャラクターが持っている要素で、効果的にポーズや構図を構成できる重要なパーツです。髪や、特に軽い服は、風や人体の動きの影響を受けて形が変わりやすく、さまざまな状況で利用できます。
また、髪や服は（はげ頭や全裸でない限り）画面内にあって不自然なものではないので、どの構図やポーズとも自然に組み合わせて使うことができます。特に「動き」や「空力表現」には効果的で、アクションポーズには必要不可欠な要素です。
髪・服の効果を利用しやすいのは、髪が長いキャラクターや、長い服・ひらひらした服を着たキャラクターです。逆に、髪が短いキャラクターや、身体にピタッとフィットした服を着ているキャラクターには難しいでしょう。その場合は、髪や服に頼らない構図やポーズを探す必要があります。

髪が短かったり、小さくまとめていたり、服がぴっちりな場合は不向きです。

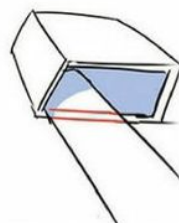
動きと逆の方向に動かす

髪や服で動きを表現したい場合、大原則があります。それは**「人体が動いている方向とは逆に動かす」**ということです。
髪も服も、自分では動きません。人の動作があってはじめて、それに引っ張られるように動くのです。基本的には服も髪も、人の動いている方向とは逆に方向づけましょう。動きを出したいからといって、漠然と髪などを無作為に動かしてはいけません。場合によっては動きの助けになるどころか、方向性を阻害してしまうこともあります。ただし、強風が吹いている、空気のない宇宙空間にいるなどの特殊な状況ではその限りではありません。

直立で動いていない状況です。今はまだ髪も服も動いていません。

前に早歩きをさせてみました。前方に動いているので髪は後ろに、腕を前に振っているので服の袖も後ろに流します。

袖の動きと形状

服の中で一番動きの影響を受けやすく、またよく人に見られる場所は「袖」です。袖はほかの部位よりも基本的に軽いので、上記のように引っ張られる動きが出やすいです。また、手にも表情があると言われるように、人は手に注目するので、手と関係が深い袖も目立ちます。
袖の動きは立体を意識して描きましょう。平面的な袖を描いてしまう人が多いのですが、箱をイメージして立体的に描くと説得力が出ます。重い素材の袖なら、箱のような形のままでもよいですが、軽い素材の袖の場合は、引っ張られる方向とは逆の部分をすぼめてあげると、らしさが出ます。

四角や台形の箱（袖）に丸くて太い棒（腕）が入っているイメージ。前に腕が動いているので棒は箱の前方に持っていっています。

角を取れば、袖の完成です。前に引っ張られているので、力が掛かっている方向からシワを入れます。厚い布地の場合、後方の丸みはある程度残します。

薄い布地なので、後ろを絞ります。厚い布地よりも力が掛かっている部分のシワは強く入れます。

方向を間違えたら

✕の図は、右から左に動いているキャラクターですが、キャラクターの動いている向きと同じ方向に髪と袖が動いているので、右から左への動きが阻害されて見えます。そこで「動いている方向とは逆の方向に動かす」という大原則に則って、髪や服の方向を変えることによって、画面全体で右から左への動きを形作りました。

動いているというより、背中から強風が吹いているように見えます。

動きの方向を整えました。より右から左への動きの印象が強まりました。

ポーズの活用方法

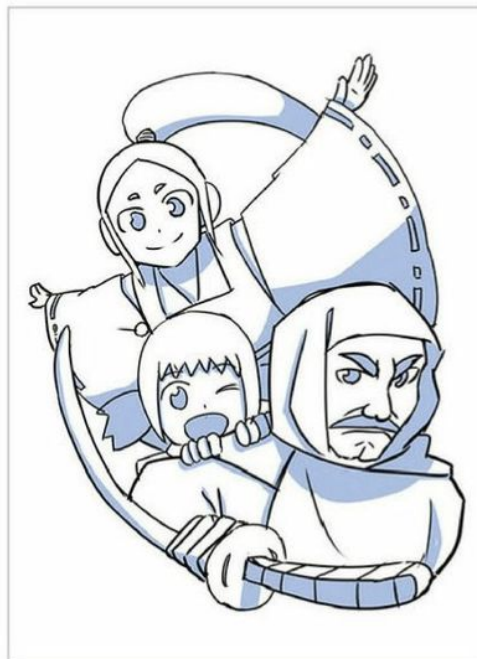
髪や服で構図を作る

髪や服で足りない空間を補ったり、飾りにするなど、髪や服を構図のデザイン要素として使うことも有効です。人物は、ただ立っている全身イラストやバストアップで逆三角形構図（p.30）を構成することは難しいのですが、風で長い髪やスカーフをなびかせることによって逆三角形構図にすることができます。
このように、通常では構成が難しい構図でも、髪や服を用いれば自然と形作ることができるのです。

船に乗ってる漁師の少女というイメージです。動きの少ないアオリでは逆三角形構図は難しいのですが、強風であおられる髪とハッピを使うことで表現できます。

動いたり、風に任せるだけではなく、寝転がれば髪や服の可能性はより広がります。このイラストでは円構図（p.38）、T構図（アルファベット構図（p.66））、逆三角形構図などを使っています。

多人数をまとめる

グループショット（p.114）の項目でも書きましたが、髪や服は、多人数をまとめるエッセンスとして、とても有効です。「あともう少しでこの構図が完成する」ときに、足りない形を補ったりできます。
髪も服も現実ではそうそううまく動いてはくれないものですが、イラストの世界では自由に動かすことができ、同時に、作品に自由さという印象も加えてくれます。
ただし、髪や服にダイナミックな動きをつける場合、リアルタッチの人は注意が必要です。デフォルメが強いほど、現実を無視した髪や服にしても違和感はないのですが、デフォルメが少ないリアルタッチの場合では違和感が発生することがあります。その場合は髪や服の動きを少し抑えめにするか、構図を少し変えるなどの方法もありますが、そうしなくても質感をしっかり塗り込むことで現実感を補強し、違和感を少なくするという方法もあります。ソーシャルゲームのイラストではダイナミックな動きと重厚な質感が同居しているイラストも多々見られます。

作例

ヒーローらしい動きを出すためにマントでダイナミックに逆三角形を構成し動きを出しています。

ポーズで感情を表現

喜怒哀楽

喜怒哀楽は基本となる4つの感情です。表情だけではなく、ポーズでも喜怒哀楽を表現できます。
ポーズによって人間らしさが増し「感情の強調」が可能です。
喜怒哀楽が伝わるポーズは、アニメやマンガでは特に必須です。ゲームのバストアップなどの立ち絵は、表情差分だけで感情表現をしているものも多いですが、特に強い感情を表現したい場合には、ポーズのついた立ち絵を用意していることも多いです。キャラクターを魅力的に見せたい場合には、特に有効です。

ポーズのポイント

ポーズ次第で、表情だけよりも感情表現をさらに強化できる。

手と肩の動作で感情を表現。さらに髪でも感情を追加できる。

全身ももちろん効果的に使う。

構図も感情表現にとても有効。この場合は逆三角形構図（p.30）にして動きを強化し、喜びの勢いを増している。

基本的に表情とポーズの雰囲気を合わせる。

ポーズMEMO

喜びの感情を、さらに豊かに描きたかったので、喜怒哀楽のポーズを意識しました。
重心のバランスや次の動きを予感させるポーズは、動きの整合性として重要ですが、強い喜びや怒りなどは、感情任せになるので、後先考えない無鉄砲な動きの表現も有効です。

ポーズの基本

喜怒哀楽の基本

喜び・怒り・哀しみ・楽しみなどの四大感情はポーズで表現できます。人間はまず相手の顔を見ますので、表情による感情表現が最も効果的ではありますが、それは表情（p.150）で説明します。
より魅力的なキャラクターを描きたい場合には、ポーズによる「感情の強調」も必須の表現です。また、顔だけではなく動きを取り入れることで、より「人間らしさ」が表現できます。逆に、冷酷な人物や、人外などを描きたい場合は、顔だけで表情を表してポーズをつけないなどすると効果的です。
肩・手・髪・全身・構図などを、状況に合わせて有効に使い、画面全体で感情を表現できるようになると最高です。

昔から「怒髪天を衝く」と言いますが、髪を逆立てるのは怒りの表現にとても向いています。

肩や手、髪で感情を表現する

顔の次に、感情表現で重要になるのは、肩や手です。バストアップ（p.90）でも説明しましたが、肩や手は感情表現しやすいパーツです。
さらに、デフォルメによっては髪も有効です。感情に合わせて動かしてみましょう。ただし、こちらはリアルな作風で使うと、現実感を損なうことがあるので注意してください。
ここでは特にメジャーな表現方法をまとめます。

●喜
肩：上がる。
手：上がる。手を開いていることも多いが、喜びが大きいと握りこぶしにもなる。
髪：広がるように上がる。

●怒
肩：大きく上がる。
手：握りこぶしになる。上がることが多い。パンチの動きを予測させるようなポーズだとなおよい。
髪：逆立つように上がる。

●哀
肩：下がる
手：だらりと下がる。強い悲しみの場合は握りこぶし。
髪：垂れ下がる。髪で目を隠したり、隠さないまでも髪の落影を強くすると、さらに悲しみを強調できる。

●楽
肩：多少上がることもあるが、リラックスして下がる場合が多い。
手：握ることは少ない。
髪：若干広がる。楽はニュートラルのポーズに近いので、リラックスを意識する。

もちろん、これは基本中の基本なので、慟哭をしているときに肩を強く上げるなど時と場合によって変えても構いません。

全身で感情を表現する

手や肩以外にも全身くまなく使うと感情が強まります。特に喜びや怒りなどの激しい感情は、全身をふるったり、ひねったり、飛んだりとダイナミックな動きのポーズをさせると効果的です。アクション（p.154）や髪・服（p.142）も参考にしてみてください。
また、構図による感情表現の強化も可能です。積極的に使いましょう。

❶ 喜。ガッツポーズを基本とし、片腕・両腕を振り上げることが有効です。身体も曲げたりくねらせて喜びを表現しましょう。表題のイラストのように大きい喜びはジャンプなども効果的です。
また、あまり余白を作らず、ダイナミックに画面を使う構図やトリミングをした方が高い効果が得られます。

❷ 怒。アオリ（p.8）で迫力を出すことも有効です。対角線構図（p.42）などで緊張感を出してもよいでしょう。オーバーパース（p.130）でこぶしを強調しても効果的です。こちらも余白は少なめにすると迫力が出ます。

❸ 哀。手を顔で覆う、体を折り曲げてふさぎ込むなどが有効です。孤独さを強調するために、フカン（p.12）や、余白構図（p.54）で悲しみを強調しましょう。逆三角形構図も向いています。

❹ 楽。喜に近いのですが、よりリラックスした雰囲気を意識しましょう。手などをあまり振り上げず、脱力などをしているポーズを意識するとよいでしょう。やさしさを表現できる円構図（p.38）などが向いています。

表情とポーズをマッチングさせる

喜んでいるさまを描こうとしました。△の図は、表情は笑っていますが、ポーズはまるで怒りを表現しているようで、逆に狂気を感じます。これは、表情とポーズが合っていないからです。○の図のように喜んでいる表情なら喜んでいるポーズと合わせて描写しましょう。
狂気を感じると書きましたが、そういった特殊表現をしたいときには向いています。人間の感情は複雑です。単純な喜怒哀楽にとらわれない表情を描きたい場合は、別の感情のポーズと表情を組み合わせても間違いではありません。

表情とポーズが合っていません。狂気を表現したいなら、このままでもよいのですが、今回は喜んでいるさまを描こうとしているのでミスマッチです。

表情とポーズの雰囲気を合わせたので、喜んでいる感じが強く出ました。セオリーから外れても構いませんが、目標とする感情を表現することを第一に考えましょう。

作例

肩を上げ、腕を組み、髪を上げ、あるものすべてを利用して怒っています。 ©Student:re

ポーズをより強調させる表情

表情

表情は、最も基本となる「感情表現」の方法です。また「人間らしさ」や「キャラクターの魅力」を伝えるときに重要です。イラストが関わるすべての分野で必須の技能です。
マンガやアニメでは目まぐるしく表情を変えることでキャラクターの感情を表現すると同時に、作品にリズムを生む役割も担っています。
すべてのキャラクターイラスト作品で、最も重要な技術の一つです。

ポーズのポイント

ONE POINT!
眉や口はポジティブ表現では上がり、ネガティブ表現では下がる。

ポーズ MEMO
アップショットで、喜びをメインで伝えたかったので、表情に注力して描きました。

口の作画は立体を意識して描くとうまくいく。

歯を出すと感情が強く表現できる。

シワは表情の感情表現を強化してくれるが、気をつけて使う。

ポーズの基本

表情の基本

最も重要な感情表現の要素です。喜怒哀楽（p.146）のように、笑った顔・怒った顔・哀しんだ顔・楽しんだ顔が基本ですが、感情は複雑なので、無限の可能性があります。右の図のように、少し眉を動かしたり、口を下にアーチを描くようにして笑みを表現するなど、初心者でも簡単に表情を作れますが、そういった方法だけでは限界があります。より「人間らしく」「キャラクターの魅力」を伝えられる表情の作り方を紹介します。さらに、表情とポーズを組み合わせると、より魅力的な感情表現ができますので、セットで身につけてください。

目と眉で感情を表現する

表情を作る上で、最も重要なものは、目と眉です。人は相手の感情を推し測るとき、まず相手の目を見ます。そして、目の一番近くにあって目と筋肉が連動する眉にも強く注目するので、目と眉はワンセットで考えましょう。

●喜びの感情表現

優しい感情のときはまぶたと下の筋肉が目を挟み込み、やや目が細くなります。眉は八の字に下がったり、上にアーチを描いて上がります。大きい感情のときは目は見開き、しばしば三白眼・四白眼になります。眉は上にアーチを描いて大きく上がります。黒目のハイライトは上です。

●怒りの感情表現

普通の怒りではまぶたが下がり、目の端が吊り上がります。眉は逆八の字で吊り上がります。激しい怒りでは目は見開き、瞳孔を小さく描くと効果的です。眉は逆八の字で大きく吊り上がります。どちらもデフォルメに合うならば、眉間にしわを寄せるとよいです。黒目のハイライトは上か、なしです。

●哀しみの感情表現

普通の哀しみはまぶたが下がり、目の端が下がります。眉は八の字に下がります。激しい悲しみは目は見開き、瞳孔はあやふやに描いて潤ませたりしても効果的です。眉は逆八の字で大きく下がります。どちらも涙を描いてもよいですが。涙は端にたまっているより、流れている方が悲しみは強いです。黒目のハイライトは下か、場合によってはなしです。

●楽しみの感情方法

普通の楽しみは瞳が若干隠れる程度にまぶたや目の下の筋肉で目を細くします。眉はやや平行で上気味に。上に多少アーチを描いてもよいです。激しい楽しみというのはなかなかないですが、少し目を見開いて、眉を上の位置で、上にアーチさせるとよいです。いずれもリラックスが基本で、あまりオーバーにはしないでください。黒目のハイライトは中くらいの位置です。

眉と目の動きは、思い切ってダイナミックに描く方が伝わりやすくなります。

目を閉じるという方法もあります。ネガティブな感情（怒・哀）の場合はまぶたが下にアーチを描き、ポジティブな感情（喜・楽）の場合は上にアーチを描きます。どちらも眉の上がり下がりは基本に従います。

口で感情を表現する

口は感情を言葉にして発するパーツです。口の形も表情の表現にはとても大切です。口の描写に重要なのは、ポジティブな表現のときは口の端を上げ、ネガティブな表現のときは口の端を下げることが基本であるという点です。
また、積極的に口は開きましょう。閉じた口では、感情表現には限界があります。

●喜びの感情表現

普通の感情のときは下弦の月のように開きます。歯を閉じて口角を上げても喜びが表現できます。喜びが大きければ大きいほど、上の口も開いていき、歯を見せると喜びの表現がとても強くなります。

●怒りの感情表現

普通の感情もしくは耐える怒りの場合は、口角が下がり歯を食いしばります。大きな怒りの場合は大きく開きます。四方向に広がるように描くと効果的です。こちらも歯を見せると表現がとても強くなります。

●哀しみの感情表現

普通の哀しみは、悔しそうな場合は口角を少し下げ、食いしばるとよいでしょう。下口唇を若干強調すると効果的です。強い悲しみは、口角を下方向に広げて大きく開けるとよいでしょう。さらにうるんだ目のように、口の輪郭を若干ゆがませても効果的です。

●楽しみの感情方法

この場合は閉じた口も効果的です。開ける場合も、あまり大きくは開きません。ポジティブな表現なので、口の端は上げ気味にするとよいでしょう。

COLUMN

口を描く

開いた口は、立体を意識して描きましょう。

❶ 上と下にUの字を二つ描きます。口の接合部は、貝柱のように筋肉でつながっていると考えるとよいです。

❷ 歯のアウトラインを取ります。

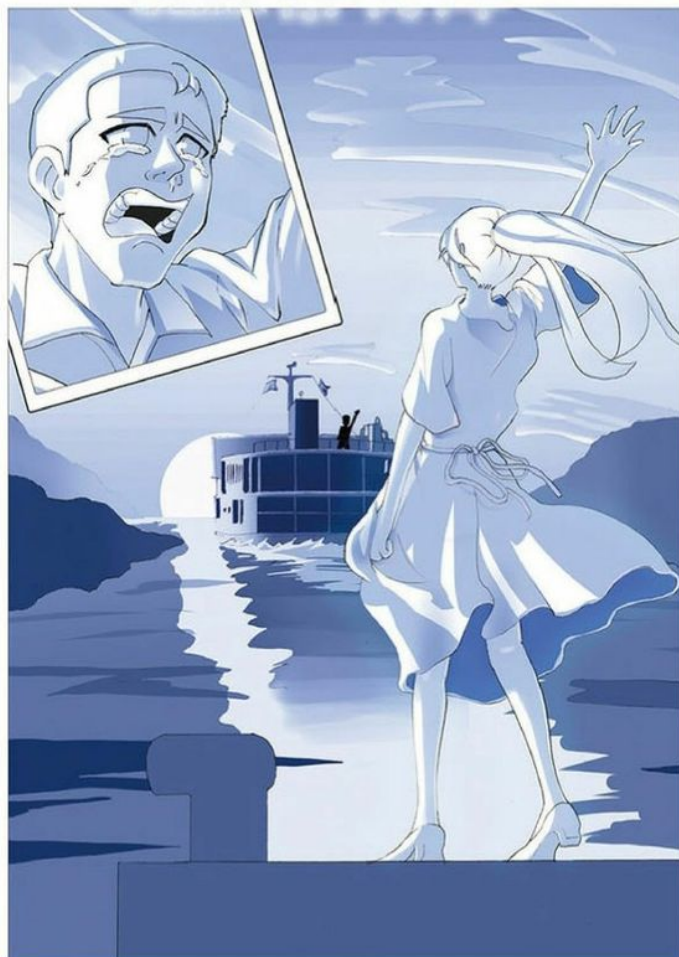
❸ 歯や舌を描き込みます。タッチがリアルでない場合の歯は少し出すくらいに留めます。

シワには要注意

表情を強調するのに、時としてとても有効なパーツが「シワ」です。表情筋により力が入っていることを表現できるので、感情表現を強化できます。表情によってよく出るシワとしては、ほうれい線など口角の端にできるシワ、目じりのこめかみ付近にできるシワ、眉間のシワ、おでこのシワなどです。
ただし、近年流行のシンプルな画風には向かない表現です。劇画タッチなら効果的な表現ですが、デフォルメのあるイラストや、美少年、美少女の顔にシワを入れると、一気にキャラクターが年を取ったように感じられてしまい、また生々しくなってしまいます。
どうしても使用したい場合には、デフォルメに上手に組み込みましょう。眉間のシワは眉と同化させたり、口角のシワは口の端と同化させたり、できるだけシワ単体で目立たないようにすることが大切です。
もちろん、老人キャラを描いたり、狂気の表情をさせたい場合などには思い切りシワを入れてみることも効果的です。

このようないかついキャラクターや、老人キャラクターなどにはシワはお勧めです。

美少年・美少女キャラクターにはほんの少しだけ、デフォルメのシワを入れましょう。

作例

クライアントの要望で思い切り表情を強調しています。表情と情景の両方を効果的に描写できるよう、コマ割り構図（p.62）で主役を入れるなど工夫をしています。

スピード感を表現する

アクション

これまでの構図・ポーズの知識を応用したポーズについて解説します。キャラクターに動的なアクションポーズをさせると「動き」「スポーツ」「バトル」「生き生きした感じ」が表現できます。

バトルシーンなどのアクションだけでなく、スポーツやちょっとしたキメポーズにもアクションの要素が活用できます。

ポーズのポイント

ポーズMEMO
ダイナミックにバトルをしているキャラクターを描きたかったので、アクションポーズで描きました。

真正面や真横だけでなく、アオリ（p.8）などのアングルにもこだわって動きを出す。

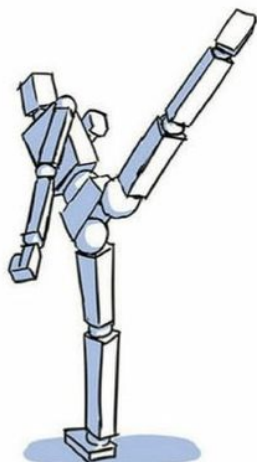
背景がある場合は動きを補助するつもりで。阻害してはいけない。

断ち切っても動きを表現できる。

つじつまが合うようにしっかりアタリを取る。アクションは人体を大きく動かす必要があり、デッサンの崩れが発生しやすいので、違和感を与えないように気をつける。

重心のバランスが大切。

ポーズの基本

アクションの基本

アクションには、どこに何があるかという目安として関節・筋肉の知識が必須です。動きが大きくなる場合は重心のバランスも大事になります。スポーツシーンの描写など特定の目標がある場合、その動きへの理解も必要となるので、日頃から映画やスポーツ番組など映像作品を観察し知識を蓄えることが上達への近道です。アクションを描くときは、箱描きなどをして、普段よりもしっかりアタリを取ることも大切です。少し作画が崩れてしまっただけで、キャラクターが骨折しているように見えてしまうことがあるので、注意が必要です。
また、作画ミスを防ぐために「イラストを頻繁に左右反転表示してみる」ことも有効です。反転して見ると、思わぬ作画ミスが見つかりやすくなるのです。左右を反転して、おかしい部分を修正し、少し描いたらまた反転表示してみて修正をする…というプロセスの繰り返しで、違和感を取り除いていきます。
また、頭の中でアクションをイメージすることが苦手な人は、稼働部位の多いデッサン人形を色々と動かして、よいアクションポーズを探してみるとよいでしょう。

構図を組み合わせる

アニメやゲームとは違い、一枚の止まった絵で動きを感じさせることはなかなか難しいものです。マンガでは集中線で動きを補助することができますが、カラーイラストでは集中線を使う表現は難しいので、構図を使って補助しましょう。対角線構図（p.42）や逆三角形構図（p.30）など、動きが出る構図を意識してキャラクターのポーズを組み立てたり、背景の要素を線と考えて動きをつけることも大切です。ここで大事なのは、あえて構図のバランスを崩すなどの意図がない限り、キャラクターの動きの邪魔になるような線やモチーフが発生しないようにすることです。

逆三角形構図にするには工夫がいりますが、とても効果的です。

動きを阻害しないことの大切さ

△の図は、走っているキャラクターのイラストですが、背景といえどキャラクターの向かっている方向に不要な線（電柱）があります。そのままだとキャラクターとぶつかってしまいそうな印象を与えて、動きを阻害してしまってます。そこで、邪魔になりそうな線をなくすことで、キャラクターの方向性をすっきりと感じられるようにしました。このように、背景がある場合は画面全体で動きを補助するつもりで要素を考えるとよいでしょう。

動いているように見えますが、前方に余計な線があり、動きを阻害してしまっています。

線をなくすことで、より前進している印象になりました。

ポーズの活用方法

効果的なアングルで描く

アクションも真正面や真横だけではなく、ぜひさまざまなアングルを試しましょう。
画面に収めないで断ち切る方法は、動きを感じさせるのでとても大切なことですし、アオリで迫力を増すのも非常に難易度は上がりますがとても効果的です。アングルが難しくなっても、箱描きでの立体把握や、筋肉の知識を思い出して、落ち着いて描きましょう。

アオリで迫力を出しました。斬られる人間の目線も表現しています。

抱きついて来ようとするヒロインを受け止めるアングルです。アクションはバトルだけとは限りません。

動いている途中を描く

アクションポーズに慣れてきたら、一歩進んだアクション表現に挑戦してみましょう。それは、動いている途中の絵を描くことです。
多くの人はアクションのピークである動作が完全に決まった瞬間のポーズを描きたがりますが、最も動きを感じさせることができる瞬間は、動いている途中です。パンチが伸び切った瞬間❶より、パンチを決めようと腕をふるっている途中❷の方が動きを感じさせます。アクションのピークを描くよりも迫力は少ない上に、難しくなるのですが、より動きにこだわりたい場合には意識して描いてみてください。

不安定なアクションポーズ

アクションポーズは、いつも重心のバランスがしっかり取れていれば正解というわけではありません。時と場合によって不安定なバランスにすることも、より動きを感じさせることができるので効果的です。
例えば、右の図のようなやられポーズの場合は、重心が取れている方がむしろ不自然になるので、思い切りバランスを崩しましょう。主役も疲労困憊で今にも倒れそうな雰囲気を出すため、やや前傾姿勢にしてバランスを崩してみました。
動きというものは、ポーズだけでなく構図やアングル、オーバーパース（p.130）などを考慮すれば、無限に表現の可能性があります。映画やマンガなどで、昔から多用されている正解に近いものはありますが、時と場合に応じてたまにはセオリーを崩してみるのも大切です。

作例

ポーズ自体はアクションの強いものではありませんが、武器を曲げたり、煙を切ったりして動きをつけ、アクションを補助しています。

特撮のアクションは非常に参考になります。動いている途中から、決まったときのポーズまで、非常に計算されているからです。

バトルマンガの見せ場に

必殺技

必殺技のポーズも、応用ポーズの一つです。マンガやアニメでよく見られる、主役の見せゴマ・見せカットでおなじみで、「キャラクターを目立たせたい」「キャラクターの個性を出したい」「格好よい絵を描きたい」「見ている人をひきつけたい」ときによく使われます。
体術、剣術など、さまざまな必殺技の考え方を解説していきます。

ポーズのポイント

ポーズMEMO
勢いがあって格好よい必殺技シーンを描きたかったので、必殺技を出す直前のイメージで描きました。

刀の軌道を描いて、勢いを表現。

そのキャラクターに合っているかが大事。

複数の構図や、ポーズを積極的に組み合わせて画面全体でインパクトを出す。

エフェクトも構図を意識して。ここでは円構図（p.38）で斬撃と主役の強調をイメージ。

オーバーパース（p.130）と親和性が高い。

ポーズの基本

必殺技ポーズの基本

必殺技のポーズに大切な要素には「勢いのある構図」「勢いのあるポーズ」「オーバーパース」「エフェクト」が挙げられます。さらにトリミング（p.82）も効果的です。
特に向いている構図は斜め構図（p.22）、逆三角形構図（p.30）、対角線構図（p.42）です。オーバーラップ構図（p.78）、アルファベット構図（p.66）も意識すると個性が出やすくなります。
ポーズはアクション（p.154）を意識し、コントラポスト（p.120）やＳ字ポーズ（p.124）で動きを出すとよいでしょう。必殺技は画面全体でインパクトを出す必要があるので、そのほかの構図やポーズも積極的に使いましょう。
描くときに注意すべき点としては、何をしているのかパッと見で分かるようにすることです。アニメやマンガなどでは、必殺技と前後のシーンで状況が説明されていますが、一枚絵の必殺技のイラストは補足説明がないため、分かりやすく描くことが重要です。

無計画に描いたものでは、エフェクトなどをつけても、あまり格好よくなりません。

必殺技のどのタイミングを描写するか

必殺技のポーズには、大きく分けて３つの動きがあります。
❶「必殺技を出す（直）前」
❷「必殺技をまさに出している最中」
❸「必殺技を出した（直）後」
どのタイミングを描くかによって、印象は大きく変わります。何を表現したいかを、あらかじめ決めておくと描きやすいです。

全体的にバランスがよいタイミングです。画面の勢い、格好よさがちょうどよく、泥臭さもありません。激しいエフェクトなどに印象が飲み込まれることもないので、キャラクター自体を魅せることにも向いています。

とにかく格好よい描写ができます。オーバーパースやエフェクトが効果的です。難易度は上がりますが、それに見合った印象深い画面になります。

特殊なもので、クールな印象になります。日本武道には「残心」という、技を終えた後の心の余韻を表す言葉がありますが、この終わった部分に特別な感情を覚えるのは、日本独特の感性かもしれません。

重要なのは、途中でタイミングの変更をしないことです。❷を描写していて、難しくて描けないので❶や❸に変えたりすると、中途半端で意図しない仕上がりになりかねません。筋肉や箱描きを練習してから、落ち着いて再度挑戦してみましょう。

必殺技のエフェクト

必殺技は画面全体でインパクトを出すので、画面内のさまざまな要素を活用しましょう。
特に必殺技ならではの要素として大事なものはエフェクトです。エフェクトも慣れるまで難しく感じることもありますが、こちらも構図を応用することができます。特に、対角線構図（p.42）や、対角線をたくさん増やした放射線を意識してエフェクトを描くと効果的です。

下方向の対角線と斜め構図（p.22）のエフェクトです。
すべての方向を合わせることで動きを出しています。
主役は逆三角形構図（p.30）です。

十字の対角線のエフェクトです。三角形構図（p.26）ながら、オーバーパース（p.130）を前後に使って、少ない動きの中でも迫力を出しています。

キャラクターの描き込みが多いので、エフェクトに頼らなくても迫力が出ています。発射準備といった状況で描いてみました。

強い放射線のエフェクトです。人物は三角形構図で、エフェクトは逆三角形構図。アオリ（p.8）で迫力を追加しています。

ポーズの活用方法

静的な必殺技

必殺技は動きが大きく、派手なものばかりではありません。
右の図のように、刀を回すきわめて静かな動きと、刀の軌跡の単純なエフェクトだけでも、場合によっては十分にインパクトを出すことができます。この場合は、日の丸構図（p.34）に、さらに主役自身を使って円構図（p.38）を組み合わせて主役自身を強調しているのです。そう分析してみると、単純な動作・作画であっても計算されていることが分かります。
例えば、とてもリアルな３Dで緻密に描かれたモンスターよりも、時には暗闇の中で二つだけ光っている目の方が恐怖を感じることがあるように、必殺技で一番大切なことは「そのキャラクターに効果的に合っているかどうか」です。
静的な必殺技も、計算の上、キャラクターに合っていたら描くようにしましょう。

作例

カットインを意識して描いたものです。エフェクトがなくとも、ポーズが独特でしっかりしていれば、必殺技のイメージにはなります。オーバーパースを組み合わせて迫力を出しています。

オーバーパースで銃口を強調しています。見る人に迫って来る感じや、撃たれるという錯覚・緊張感を与えられるので、銃を描写する際は銃口を手前に向け、オーバーパースを使うと効果的です。

ファンタジーには必要不可欠なポーズ

魔法発動

魔法発動のポーズも、応用ポーズの一つです。
ファンタジーでは必須の魔法を発動するときのポーズで効果を入れるキャラクターを「かわいらしく描きたい」「格好よく描きたい」「個性を出したい」「見ている人をひきつけたい」など、表現したいことを明確にすることが大切です。魔法の種類や世界観に合わせたポーズを考える必要があります。
日本では、昔から現在まで、魔法少女が一つの大きな分野として成功をしています。

ポーズのポイント

ポーズMEMO
魔法少女を、愛らしく印象的に描きたかったので、魔法発動のシーンとポーズを選びました。

魔法発動には３つのタイプがあり、それぞれ描写やポーズのコツが大きく異なる。

逆三角形構図（p.30）をベースに、フカン（p.12）で見下ろすことで顔を大きく、身体を小さく描写し、女の子の可愛らしさを演出している。

魔法の要となる「杖」にはオーバーパース（p.130）を使い、さらに両肩を上げることで力を込めている印象を加えている。
どのタイプのポーズを描くのか考えておくことが大切。

エフェクトはほぼ必須。

エフェクトをキャラクターに重ねて、オーバーラップ構図（p.78）にする方法もある

ポーズの基本

魔法発動

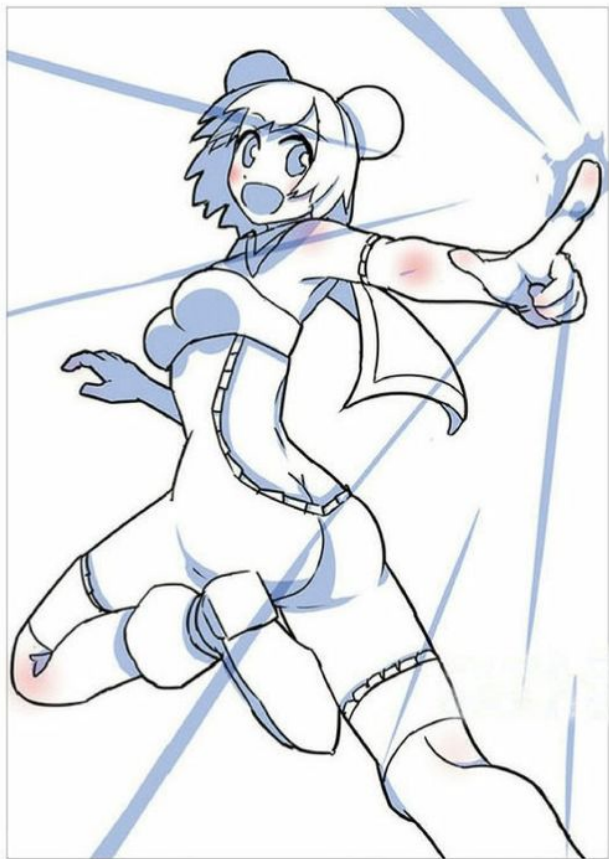
魔法発動ポーズの基本

魔法発動に必要な要素は、なんといっても「エフェクト」です。基本的には何かしらのエフェクトがポーズについて回ると考えてください。
よく見られる構図は「三角形構図」「逆三角形構図」「円構図」「斜め構図」「対角線構図」などですが、魔法発動はキャラクターのタイプによって効果的な描写方法が大きく変わりますので、ほかの構図も積極的に使いましょう。
ポーズは、やはり大なり小なり動きが必要なものなので「コントラポスト」を意識することも効果的です。魔法は昔から性と関係が深く、なまめかしいイメージなので魔女や魔法少女を描く際は「S字ポーズ」も有効です。
また、大切な要素ですが、魔法発動は起点が「手」や「ステッキ・杖」になることが多いので、これらが印象的になるような配置やポーズにするとより画面が映えます。

魔法発動の3つのタイプ

魔法発動のポーズには、大きく分けて３つのタイプがあります。
❶「魔法バトルをメインにしたRPGタイプ」
❷「キャラクターを前面に押し出した魔法少女タイプ」
❸「昔の魔法少女や海外の魔女ドラマのようなリアル＆秘密タイプ」
どのタイプのポーズを描くのか考えておくことが大切です。
まず❶ですが、必殺技（p.158）の項目とあまり違いがないタイプなので、そちらも参考にしてみてください。
基本的に勢いがあり、激しいエフェクトが多く見られます。対角線構図（p.42）や斜め構図（p.22）などを駆使したものが多いです。
❷は、とにかく可愛らしさを意識したポーズで発動シーンを描きましょう。コントラポスト（p.120）、S字ポーズ（p.124）で女の子の魅力を全面に押し出します。また、魔法ものなので髪や服の動きも、ある程度現実を無視することができます。髪・服（p.142）で紹介したように、ふんわりとした空力を与えて構図を作ることも可能です。あまり何をしているか説明的でないポーズであっても、かわいいことが最優先です。
エフェクトはやさしい印象のある円構図（p.38）で彩られるものが多く、ハートや光をメインに使います。
バトルがあるとしても、なるべく泥臭さや暴力的印象が生まれることを避け、できるだけスタイリッシュに描写しましょう。少年ものではないからか、オーバーパースはあまり見られません。
❸は、特殊なもので、とてもシンプルです。指をかざす、口の片端を動かす、などだけで魔法発動を表現します。エフェクトもなく、あったとしても最小限です。
こういった魔法発動表現はリアル系の作品で、なおかつ魔法使いであることを周囲に秘密にしているキャラクターに多く見られます。
映画など、映像では簡単なポーズでも連続したシーンで魔法発動を説明できるのですが、イラストでこのタイプを表現しようとするとなかなか難しいです。どうしてもという場合には、右の図のように一つの画面内にポーズと発動結果を同時に描くか、コマ割り構図（p.62）で説明をしましょう。

魔法発動のエフェクト

魔法発動には、ほぼ確実にエフェクトが関わってきます。ある意味必殺技以上にエフェクトが大切です。
要素が魔法なので、エフェクトによる「オーバーラップ」がとてもしやすいです。エフェクトと直接かぶらなくとも、詠唱中の光の奔流から、余波の空気圧・吹きすさぶ砂埃などをかぶせることで、臨場感を高めることも有効です。
見せたいエフェクトによってはアオリ (p.8) やフカン (p.12) も積極的に使っていきましょう。エフェクトの形を取る際には円構図 (p.38) や対角線構図 (p.42) などを参考にしてみてください。

ねじる、ひねる、ふりかえるなどは魔法少女ポーズの基本です。目の付近にさりげなくエフェクトを入れ、目への視線誘導を試みています。

ポーズやエフェクトは、派手なものであればよいというわけでもありません。火の球のエフェクトのコツは、不定形で曖昧なものを、大きさの抑揚を意識して描くことです。火の粉の表現のために塗り残しも用意しましょう。

両手・片手をかざすのは基本中の基本のポーズです。風表現のときは、単なるエフェクトだけではなく、吹いてくる風の方向に服や髪をなびかせましょう。

上空の魔法陣を見せるためにかなり強いフカンの構図にしています。魔法発動の代名詞でもある魔法陣は下・横・上、どこに展開しても効果的です。下はオーソドックスでオールマイティ。横はより攻撃的な表現に使え、上空はとっておきの大技などに向いています。

ポーズの活用方法

複合タイプの魔法発動もあり

魔法発動を大きく３つのタイプに分けましたが、場合によってはタイプを複合させても構いません。
近年は多様化するジャンルや消費者の好みで、「肉弾戦を得意とする魔法少女」「RPGバトルものに紛れ込んでいる魔法少女」「ヤンキーな魔法少女」など、特に大きいジャンルである魔法少女がたくさん利用されるようになりました。そのため、個性を出そうと、魔法少女もので禁じ手に近かったオーバーパースなどが見られるようになるなど、表現は多様化しています。そういった意味で、インパクトを出すためにタイプを複合させてもよいでしょう。
ただ、最初から奇抜なことばかりやっていると、基本がおろそかになります。創意工夫は本書でもとても推していますが、やはり王道も大切にしましょう。

複合タイプとはいえ、魔法少女などがベースの場合、エフェクトは顔には掛けないようにしましょう。電撃のエフェクトは、大小の差を意識し、くっきりした線でザクザクと描いては削って形を整えます。火花や細かい分岐などがあるとより電撃らしくなります。

作例

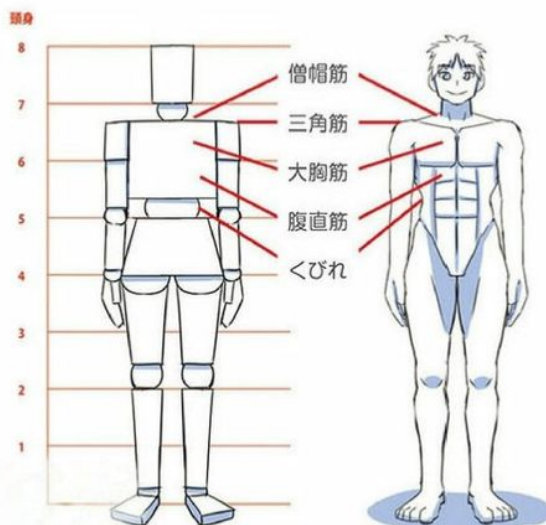
RPGタイプです。左側のキャラクターが魔法でゾンビを吹き飛ばしています。格好よさよりも迫力のある描写を重視して描いています。

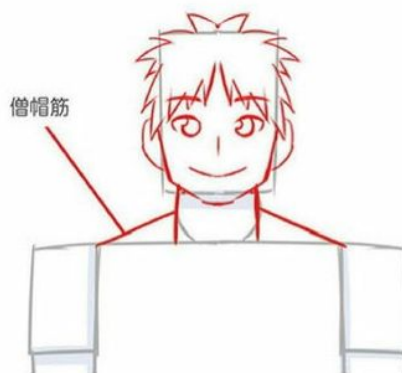
付録 筋肉の描き方

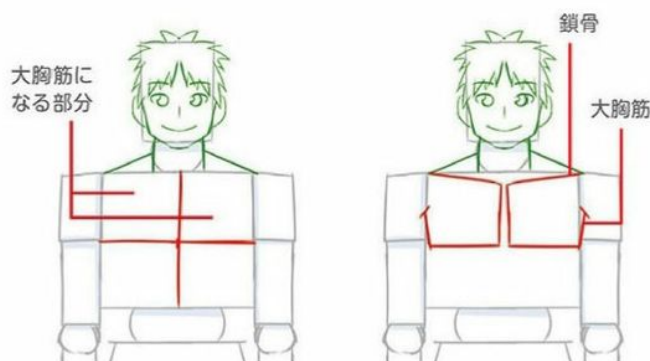
立体を把握して、フカンやアオリを描くために、箱描きや筋肉の知識が必要と説明しました。筋肉は人体を描くための目安であり、地図でもあるからです。ここでは箱描きを使った筋肉の描き方の要点を説明します。あくまで簡易的な要点なので、筋肉は専門書で勉強をすることをお勧めします。

箱描きの筋肉描写の基本

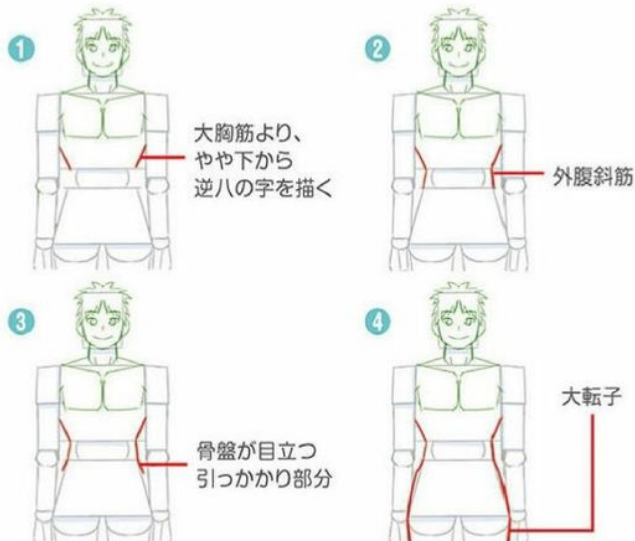
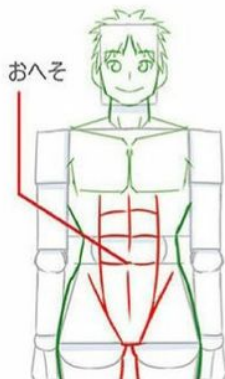
箱描きを利用した全身図の描き方を解説します。
筋肉の中で、目立ちやすいものはいくつかあります。
❶首から肩の三角筋と付け根にいたるまでの僧帽筋
❷胸のあたりの大胸筋
❸おなかの腹直筋と腰のくびれ
❹肩の三角筋
これらは目立つので、十分に意識してください。
全身を箱描きにし、筋肉をつけた場合は右図のようになります。

上半身

❶首から僧帽筋

箱描きから、筋肉を作る場合、まず首の中ほどから肩の三角筋が始まる腕の四角形のはじまりまでに、八の字で線を降ろしましょう。これが僧帽筋となります。僧帽筋なしに、首から鎖骨までストンと降ろすようには描かないでください。僧帽筋は肩の説得力を増す大切な筋肉です。

❷胸部分

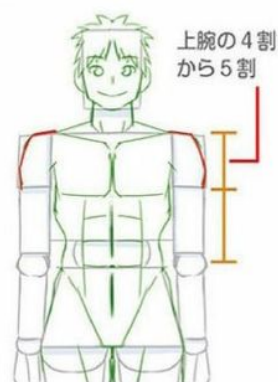
次に、胸の四角形を十字に４分割しましょう。この上の二つを、十字の真ん中よりもう少しだけ下げたものが、大胸筋になります。
大胸筋部分の上に、鎖骨をつけると胸元の説得力が増します。鎖骨は、首の終わりのあたりから、両肩の三角筋のはじまりまでにつなげます。

❸腰部分と腹直筋

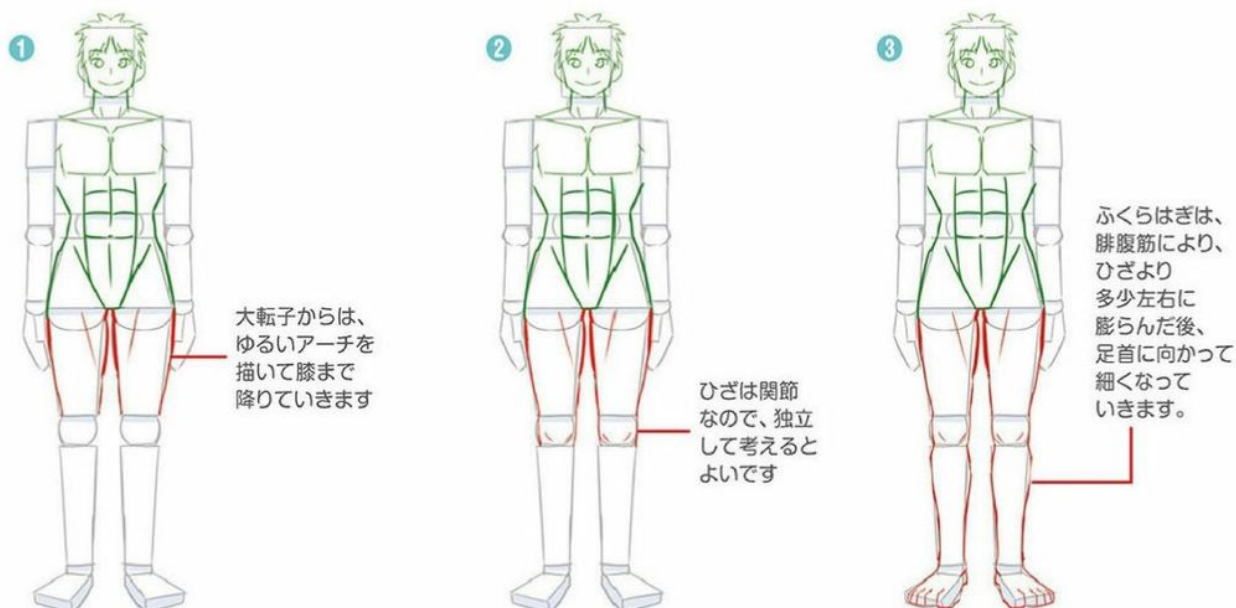
大胸筋から、徐々に下の箱が終わる腰部分まで逆八の字で線を下していき、腰にします❶。腰からは、今度は八の字に線を降ろしていき（この降りる部分を外腹斜筋と言います）、腰骨の骨盤に到達させます❷。骨盤は外の皮に近いので、少しだけ腰を左右に尖らせて、骨を主張させるとよいでしょう❸。
そこからは、大転子と呼ばれる、太ももが左右に一番広がる部分まで八の字で線を降ろします❹。

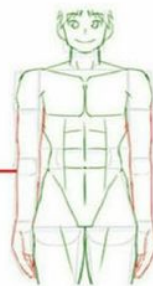
腹直筋は、腹筋の筋肉です。筋肉質なキャラクターには欠かせません。
大胸筋の下から発生し、股間に向かって下に降ろします。腹直筋の左右の幅の広さは、人の顔の横幅と同じか、若干広い程度が普通です。真ん中で割り、８つにしてあげましょう。
上から数えて３段目あたりにおへそがあります。

❹三角筋から両腕

肩にある三角筋は、とても大きな筋肉です。肩からひじまでの上腕の、上から４割から５割程度までの範囲を占めます。僧帽筋と鎖骨の終わりから、大胸筋より若干上のあたりまで、下膨らみのなだらかな楕円で結んでください。

下半身

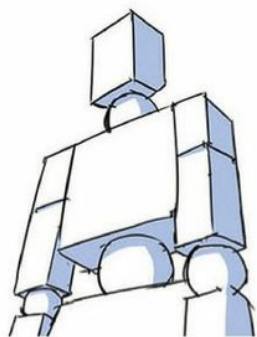
●足

大転子❶からは、ひざ❷に降り、ひざの終わりからは、ふくらはぎ❸を少しだけ左右に膨らませて、足首に向かって細くしていきます。

腕

●ひじから手首にかけて

腕の回転によって、かなり印象が変わります。ニュートラルとされている手のひらを前面に向けたポーズの場合、関節によって膨らんだひじから親指側の腕の筋肉群が特徴的でぽこっと広がっています。手の平を身体側や外側に向けると、腕の筋肉群は目立たなくなります。ひじから先の腕は、手首に向かって細くなっていきます。

アオリの箱描きの筋肉描写

アオリの場合、地面を透過させて、足裏から全身を描く……ということはなかなかないと思われますので、描く頻度が多いであろう、腰より上の描写について説明します。

❶箱描きをする

まず箱描きをします。この時点で立体を頭の中で組み立てておいてください。
フカンとアオリは圧縮により、首が描写しづらくなります。頭と胴体を首の描写なしで表現しなければいけない場合もあります。ですので、頭の位置は何度も描き直して調整しましょう。首が見えにくいので、僧帽筋もあまり描写できないことが多いです。

❷顔と首を描く

アオリの顔の描き方（p.13）を参考にして、まず顔と首を描きます。次に、胸の箱部分を十字に分割し❶、上二つを使って大胸筋を描きます❷。首から伸びた僧帽筋が終わったあたりをめがけて、鎖骨を描きます（モチーフの真下から見上げたなどの場合など、強すぎるフカンの場合は鎖骨すら見えない場合もあります）。
大胸筋の下あたり（乳首付近）を、すこし膨らませましょう。胸の筋肉らしくなります。

大胸筋や腹直筋は立体的にせり出しています。よりよい筋肉表現のために、立体感を意識しましょう。

❸腹直筋を描く

分割した残りの下の箱から、くびれを作ります。分割された下の箱の７分目くらいから逆八の字でしぼり、胸骨の形を作ります❶。次にそこから、下の箱（骨盤）まで八の字に線を降ろし、さらに骨盤の出っ張った部分を作ります❷。骨盤までできたら、大胸筋から股間をめがけて線を降ろし、腹直筋を描きます❸。

胸骨の終わりを意識して、腰のはじまりまで逆八の字で絞ります。向きによっては片方は腕で隠れている場合もあります。

骨盤まで外腹斜筋としてゆるい八の字で線を降ろし、骨盤を飛び出させて、また八の字で下に線を降ろします。

大胸筋の下から股間に向かって、腹直筋を描きます。腹直筋も若干立体を意識すると格好よく描けます。

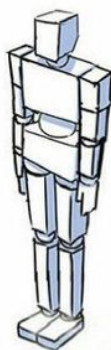
❹腕を描く

両肩の三角筋用の箱を使い、アーチを描くように三角筋を作ります❶。そこから腕を降ろしていきます❷。腕の目立つ筋肉群の形は手のひらの向きで変わるので、手が見えていない場合でも、手がどちらを向いているかを想定しておきます。

フカンの箱描きの筋肉描写

フカンは、足元まで見えることが多いので、全身を描いて説明します。

❶箱描きをする

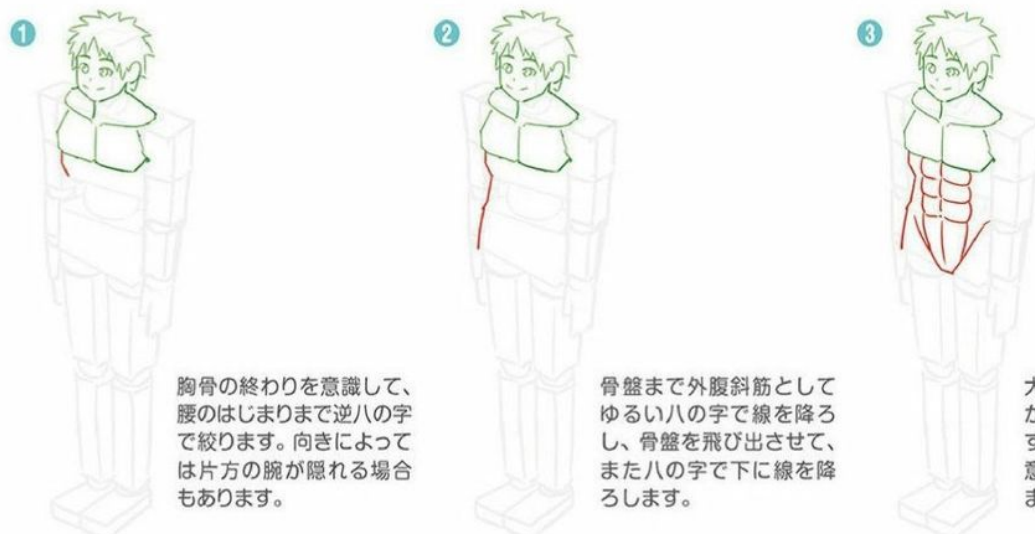
箱描きをします。
アオリとは逆に、頭で首が見えにくくなってしまう場合が多いです。もし頭で首が描写できない場合は、頭と胴体の間にしっかり空間があるように、距離を考えて描写しましょう。僧帽筋や鎖骨も、カメラの位置によっては描写ができないこともありますが、アオリほどではありません。

フカンでは、上が大きく、下が小さくなります。箱描きの時点で、バランスよくなるようにしましょう。

❷顔と首を描く

フカンの顔の描き方 (p.13) を参考に、まず顔と首を描きます。次に、胸の箱部分を十字に分割し、上二つを使って大胸筋を描きます。鎖骨や、僧帽筋も角度的におかしくないようなら描写しましょう。アオリ同様に、大胸筋の下あたりを多少膨らませましょう。ただし、アオリとは違って、少し膨らませる程度で構いません (膨らみすぎると乳房に見えます)。

大胸筋や腹直筋は立体的にせり出しています。よりよい筋肉表現のために、立体感を意識しましょう。

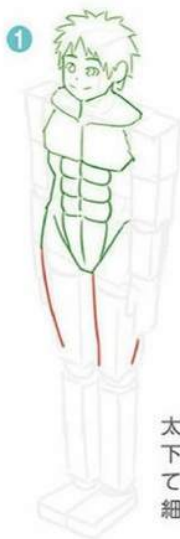
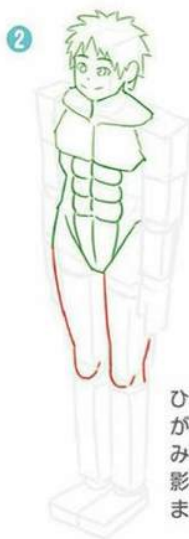
❸腹直筋を描く

分割された下の箱の7分目くらいから逆八の字でしぼり、胸骨の形を作ります❶。次にそこから、下の箱 (骨盤) まで八の字に線を降ろし、さらに骨盤の出っ張った部分を作ります❷。骨盤までできたら、大胸筋から股間をめがけて線を降ろし、腹直筋を描きます❸。

胸骨の終わりを意識して、腰のはじまりまで逆八の字で絞ります。向きによっては片方の腕が隠れる場合もあります。

骨盤まで外腹斜筋としてゆるい八の字で線を降ろし、骨盤を飛び出させて、また八の字で下に線を降ろします。

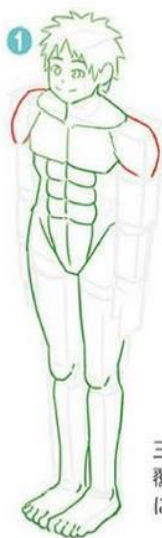
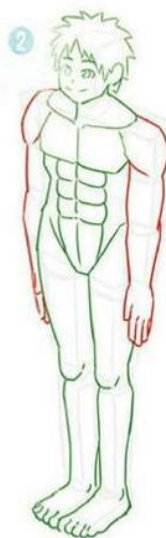
大胸筋の下から股間に向かって、腹直筋を描きます。腹直筋も若干立体を意識すると格好よく描けます。

❹足を描く

フカンは、上からの目線なので、下方向に圧縮がかかります。ですので、下にいくにつれて、だんだん小さく、短くなるように描いていきましょう❶。太もも、ひざ、ふくらはぎ、そうして足というようにパーツごとに独立して考えると描きやすいです❷❸。

太ももは、大転子から、下膨れのアーチを描いて、膝に向かうにつれて細くなります。

ひざは難しいパーツですが、足の上下の骨の膨らみや、膝の皿（膝蓋骨）の影響を受けて膨らんでいます。

前から見たすねは、ほんの少し膨らませる程度で、全体的には若干後ろに反っています。

❺腕を描く

三角筋用の箱を使い、アーチを描くように三角筋を描き❶、そこから腕を降ろしていきます❷。アオリと同様に手が見えていない場合でも、手のひらの向きは、しっかりと想定しておきましょう。

三角筋の内側は、大胸筋を覆って、鎖骨の真ん中あたりにつながっています。

この場合は、手のひらは身体の内側を向いていることを想定しています。手のひらの向きは説得力のある腕のためには、意外と重要です。

注意!

フカンやアオリの箱描きは、男性キャラ・女性キャラ問わず、使える方法です。
ただ、女性を描く場合は、胸が膨らみ、お尻回りが大きくなる。また腰の位置は男性よりやや高く、腰・手首・足首は細くしぼられて抑揚がつく、という要点を押さえて描くことが大切です。

付録 データの作り方

イラストを描く際に「まずはキャンバスのサイズや解像度をどうしたらいいのか?」と悩むことはありませんか?
Webなどで発表する場合は好きなサイズで描いても問題ありませんが、ポスターや冊子などの印刷物にする場合、気をつけなければならない要素がいくつかあります。
仕事としてイラストを描く場合は特に注意が必要なので是非参考にしてください。

紙のサイズ

紙の縦と横の比率には、さまざまな規格がありますが、私たちにとって最も身近な紙の比率は、A列とB列と呼ばれる規格です。A4やB4サイズの用紙を思い浮かべると分かりやすいでしょう。
A列もB列も、「A0」「B0」という元のサイズの紙があり、そこから半分にカットされたものが「A1」「B1」というサイズになり、さらにそこから半分にカットされたものが「A2」「B2」となります。このように、半分ずつカットされるごとに、AやBにつく数字が上がっていきます。
なお、A列も、B列も、辺の長さは1:√2 (1:1.414)の比率で作られており、これは本書で紹介する「黄金比」と並んで美しいとされる「白銀比」と呼ばれている比率です。ということは、A列やB列の比率で描くということは、あらかじめ白銀比の構図に則っているともいえるかもしれません。

●A列とB列のサイズ

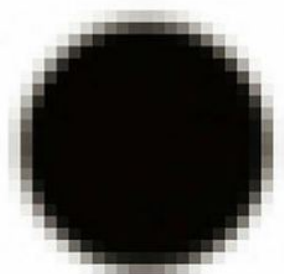
A0	841mm×1189mm	B0	1030mm×1456mm
A1	594mm×841mm	B1	728mm×1030mm
A2	420mm×594mm	B2	515mm×728mm
A3	420mm×594mm	B3	364mm×515mm
A4	210mm×297mm	B4	257mm×364mm
A5	148mm×210mm	B5	182mm×257mm
A6	105mm×148mm	B6	128mm×182mm
A7	74mm×105mm	B7	91mm×128mm
A8	52mm×74mm	B8	64mm×91mm
A9	37mm×52mm	B9	45mm×64mm
A10	26mm×37mm	B10	32mm×45mm

同じ数字でもA列よりもB列の方がサイズが大きいということを覚えておいてください。
なお、A3、A4、B4、B5といったあたりは、仕事や趣味のイラストにかかわらず、非常によく使用される用紙サイズなので、数値を覚えておくと便利です。

POINT!

イラストを描く場合は、A4ならA4そのままで描くのではなく、B4やA3といった一回り大きいサイズで描いておくと、応用がきいて便利です。
マンガ原稿は印刷されるサイズよりも大きめに描き、雑誌や単行本で使用される際には縮小されますが、これは大きく描いてから縮小すると美しく見えるからと言われています。
まずは大きいサイズで描いて、あとで原寸サイズにコピー&ペーストで配置し、縮小する形でトリミングをすると画質の劣化は少なくて済みます。トリミングの項目 (p.82) でも解説しています。それ以外にも、急に「もう少し大きなサイズが欲しい」と言われたときに、あらかじめ大きく描いておくと対応がしやすいのです。
作品は指定のサイズよりも、一回り大きいサイズで描く癖をつけておくことをお勧めします。

解像度

用紙サイズと同じくらい重要な要素があります。それが「解像度」です。
解像度とは、簡潔にいうと「画像の綺麗さ、きめ細やかさ」を表すものです。一般的に「数字+dpi（dots per inch）」という単位で表されます。これは、1インチあたりに、どれくらいの数のドット（点）が含まれているかを表す単位です。ディスプレイ画面も、印刷されたものも、突き詰めていくと点の集合体で画像を表しています。ですので、同じ範囲でも、その中にある点の数が多ければ多いほど、表現の幅は広がるので綺麗に表示されるということです。

解像度が低い

解像度が高い

上記は、同じA4サイズで、同じく丸を書きましたが、解像度が低い左は、解像度が高い右に比べて、粗い丸になっています。

●適切な解像度

カラー印刷用 解像度	300-350dpi 程度
モノクロ印刷用 解像度	600-1200dpi 程度

解像度が高ければ高いほど、綺麗な画像を表示することができますが、高くなるほどそのデータは多くの情報を持つので、容量は重たくなってしまいます。
解像度は、ある一定のラインを超えると、人間の目にはほとんど違いが分からなくなります。印刷をせず、Webなどのディスプレイ上で表示させる場合は、72～96dpi程度で十分です。しかし印刷物となると、高い解像度が必要です。一般的にカラー作品は「300～350dpi」が必要とされています。またモノクロ作品はさらに高く「600～1200dpi」が必要とされています。なぜモノクロはここまで高い解像度が必要かというと、モノクロは「二階調」ともいい、白と黒の2色で表現されます。つまり、カラーやグレースケールとは違い、白と黒の中間色が表現できないので解像度を高くして、きめ細やかさを上げる必要があるのです。
なお、解像度低めに描いていたデータを、ソフトの機能であとで解像度を引き上げても、効果はありません。解像度は必ず、最初に決めて描きましょう。

塗り足し

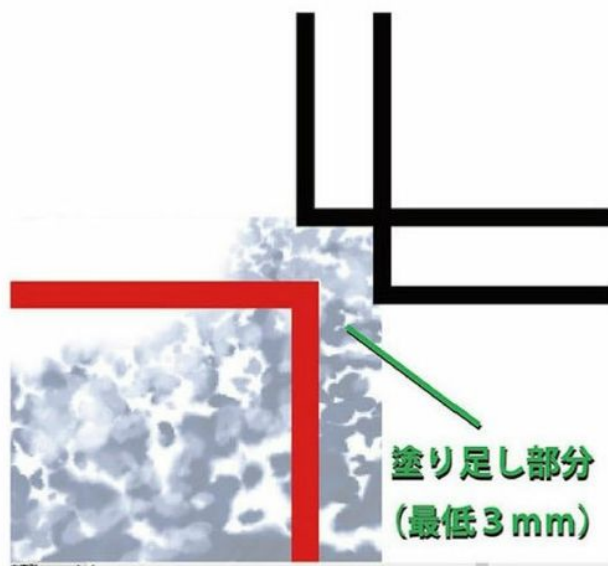
作品をフチなしで印刷する場合には、「塗り足し」を意識した作品作りが必要です。
家庭用プリンタには、作品を少しはみ出させてフチなしで印刷できる機種も多いですが、印刷所を利用した印刷では、実際の仕上がりサイズよりも一回り大きな紙で印刷をし、それを断裁（裁ち落とし）して印刷物を仕上げます。そのために、原稿の四隅に「トンボ（トリムマーク）」と言われる目印をつけ、そこを目安に機械が断裁を行います。

四隅にある黒い線のマークがトンボです。赤線の部分で断裁されて仕上がりのサイズになります（この赤線は分かりやすくするために入れているので、実際の原稿には決してこのような赤い線を入れないでください）。

断裁位置はわずかにずれてしまうことがあります。このとき、塗り足しがないと印刷されていない部分が仕上がりに残ってしまうのです。
塗り足しは、仕上がりサイズからトンボまでの範囲である上下左右に最低3mmずつ必要です。

●塗り足しを作る二つの方法

塗り足しを作る方法は二つあります。
一つは仕上がりをサイズちょうどに作品を描いて、トンボを作った際に、原稿を少し拡大して塗り足しの範囲まで作品を広げる方法です。この場合は、断裁によって失われる部分には目をつぶらなければなりません。
もう一つは塗り足しをあらかじめ想定し、仕上がりサイズより上下左右に3mmずつ大きなサイズで作品を描く方法です。例えば、仕上がりサイズがA4の210mm×297mmだとしたら、上下に3mmずつ足して216mm×303mmのサイズで描きます。

断裁されることで作品が失う範囲をあらかじめ考えて描くことができますので、後者の方がより思い通りの仕上がりにすることができます。

上記の画像の、右上のトンボを拡大表示しています。
塗り足しは上下左右に最低3mmずつ用意しましょう。3mmを超えても構いませんが、トンボが隠れないように、トンボは必ず一番上のレイヤーに配置する必要があります。

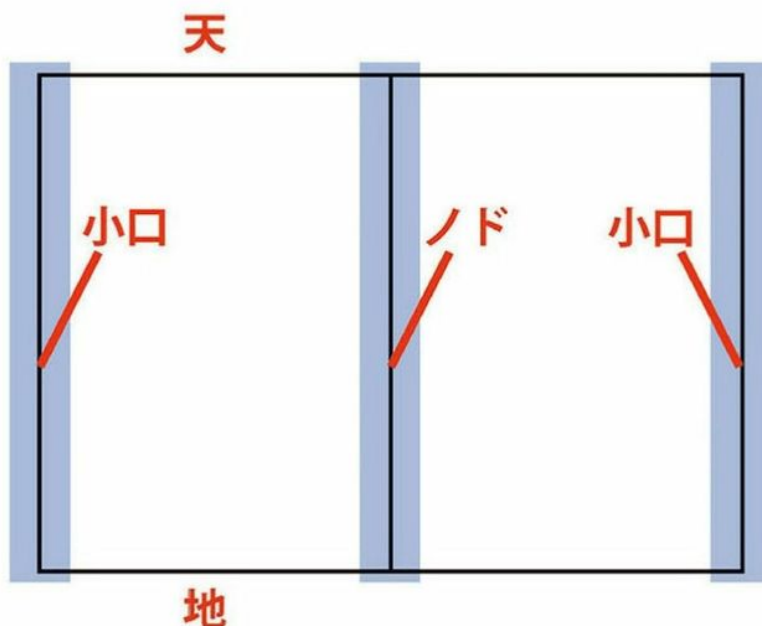
ノドや小口を意識した構図づくり

本や雑誌で使う作品を描く際は、「ページもの」の構造を意識しておくことが大切です。まずは各部位の名称を紹介します。

●ノド
本を開いて見開きにしたときの中央部分を指します。本として綴じられている場所です。

●小口
本の外側の両サイドの部分です。

●天
本の上側を指します。

●地
本の下側を指します。

ページものの作品を描くうえで、特に気をつけなければならないのは「ノド」の部分です。この部分は綴じられてしまう都合上、ノドから数cmほど紙の厚みで見えなくなってしまいます。ですのでノド付近にキャラクターの顔など、隠れて困るような重要な要素を配置する構図は避けましょう。左右どちらかのページに描く場合も、見開きで描く場合も同様です。

このように、ノド側付近に顔など重要なモチーフを描くと、最悪隠れてしまいます。

小口はノドとは違い、綴じられて隠れるわけではないので、そこまで神経質になる必要はないのですが、できればこちらも小口ギリギリの箇所に重要なモチーフを配置することは避けた方が無難です。読者の指で作品の一部が隠れてしまうこともあるからです。
また、商業誌の挿絵の場合、制作スケジュールの都合で左右どちらのページに作品が割り振られるか分からない場合があります。この場合は、作品の左右のどちらにノドが来てもよいように、左右両方の数cmには重要な要素を配置しない構図を選びましょう。

左右どちらがノドとなっても大丈夫なよう、ある程度余裕を持たせることができる構図がお勧めです。

索引

■著者略歴
シカタシヨミ
広島在住のイラストレーター。穴吹デザイン専門学校 広島校と総合学園ヒューマンアカデミー 広島校のコミックイラスト講師を務める。普段はTVアニメやゲームのキャラクターデザイン・出版・芸能関係の仕事を中心に活動。『進研ゼミ』(ベネッセコーポレーション)、『音楽をもっと好きになる本 3巻、4巻』(学研プラス)挿絵やマンガ、『鳥取あるある』(TOブックス)挿絵、『ホーリーダンジョン ライブ・ア・ライブコラボ』(スクウェア・エニックス)ウラヌス作画、などを手掛ける。
宮島にて10年でしゃもじに似顔絵を三万人以上描くなど、活動とタッチの幅は非常に広い。
ホームページ:http://captain34.com/
Twitter:https://twitter.com/captain_34

■装丁
渡辺 縁

■本文デザイン
秋田 綾(株式会社レミック)

■編集・組版
株式会社レミック
株式会社WADE

■企画・編集
杉山 聡

本書のサポートページ
http://isbn.sbcr.jp/89630/

デジタルイラストの「構図・ポーズ」事典
キャラクターを引き立てる絵作りの秘訣40

2017年3月30日　初版第1刷発行

著　者　シカタシヨミ
発行者　小川 淳
発行所　SBクリエイティブ株式会社
〒106-0032 東京都港区六本木2-4-5
http://www.sbcr.jp/
印　刷　株式会社シナノ

※乱丁本、落丁本はお取替えいたします。小社営業部(03-5549-1201)までご連絡ください。
※定価はカバーに記載されております。

Printed in Japan　ISBN 978-4-7973-8963-0